SOFTWARE GIDS

ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN

PC (MS-DOS / Macintosh) CD-ROM / CD-I





VERSCHIJNT 6x PER JAAR
Januari / Februari 1997
FL. 8.95 / Bfr. 185
NR. 41



Lighthouse
Daggerfall
Age of Rifles
Fable
F22 Lightning 2
Vliegen kan ook mooi zijn
Archimedean Dynasty



Star Control 3
Broken Sword
Nemesis
Cyber Storm
F1 Manager
Discworld 2
Muppet Treasure Island



creatures



Software Gids nr. 41: januari/februari 1997
Nummer 42 verschijnt begin maart 1997

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM LELYSTAD.
TEL: 0320-247218
(werkdagen tussen 10.00 en 17.00 uur)
FAX: 0320-247221

E-MAIL:
0herps01@lelystad.flnet.nl (=nulherpsnul1)

Internet Homepage: http://www.softwaregids.com

De Software Gids verschijnt 2-maandelijks.
Een abonnement kan op elk moment ingaan en loopt tot het einde van de jaargang.

Voor de verlenging van het abonnement ontvangt u vrijblijvend een acceptgirokaart. Tijdige opzegging is niet verplicht, maar wordt wel op prijs gesteld.
Betalingen: Postbank 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.
Of per girobetaalkaart/eurocheque.
België: Generale Bank te Hasselt,
rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J.Herps, Lelystad.

Hoofdredaktie:
Alfred Debels
Postbus 516
8200 AM LELYSTAD
Tel. 0320-247218

Aan dit nummer werkten o.a. mee:
Jocelyn.
Erik Sonnega.
Frank Buurman.
Henk Riemersma.
Peter Postma.
Bas Janssen.
Rik Luiten.
Erwin Kriesels.
Michael Miltenburg.
Peter Zuidema.
Martijn van Gessel.
Stijn v.d. Hoogen.
Martijn van Glabbeek.
Martijn van Gessel.

Commerciële advertenties,
inl. abonnementen e.d.:
José Herps. Tel. 0320-247218

Verspreider Nederland:
BETAPRESS, Gilze.

ISSN 0926-0501

INHOUD

PC CD-ROM

VERZAMEL, UPDATE, UTILITIES

MACINTOSH

CD-I

BOEKEN

HARDWARE

OPLOSSINGEN en TIPS

DIVERSEN

VOORWOORD

RED ALERT

Dit keer geen voorwoord van Alfred, want die ligt in een speciale kliniek af te kicken als gevolg van een overdosis spelsoftware. Het najaar van 1996 spande in alle opzichten de kroon vergeleken bij voorgaande jaren met een overstelpende hoeveelheid games van uiteenlopende kwaliteit. We vragen ons af hoe lang dit nog door zal gaan: wat moet de consument met al die Doom-klonen, onder- en / of boven water schietspellen, vechtspellen en noem maar op? Welke winkel kan de ruimte of het kapitaal opbrengen om al die titels in de schappen te leggen? Het gevolg kan alleen maar zijn, dat je overal dezelfde Top 10, 20 of 50 titels aantreft (net als bij de audio CD's en de video-films) van importeurs en verspreiders met het meest succesvolle marketingbeleid. En dat bepaalde titels in zo'n "hitlijst" staan, zegt helemaal niets over de spelkwaliteit. Een voorbeeld van een spel dat eigenlijk helemaal geen reclame-campagnes en dure advertenties nodig heeft is Command & Conquer - Red Alert. Deze opvolger van Command & Conquer kwam net voor onze deadline uit en werd door de kenners blindelings gekocht. In dit geval terecht, waarmee hierbij de kortste recensie in het bestaan van de Software Gids is geschreven. Topspel! Mits je van strategiespellen houdt uiteraard.

SOFTWARE GIDS ON-LINE

Vanwege de hoeveelheid titels, die we te verwerken kregen en waarvan we lang niet alles hebben kunnen plaatsen (voornamelijk vanwege de abominabele spelkwaliteit of teveel bugs) zijn de Internet pagina's erbij ingeschoten, ondanks dat we het blad met enkele pagina's hebben uitgebreid. Op onze Internet site is echter aanvullende informatie te vinden:
www.softwaregids.com
De site is nog steeds niet helemaal operationeel en er moeten nog wat schoonheidsfoutjes worden weggewerkt, maar er zijn al heel wat links te vinden naar andere sites die met spelsoftware of on-line gaming te maken hebben.
Ons enige echte e-mail adres is:
0herps01@lelystad.flnet.nl
Hier kunnen lezers van de Software Gids terecht voor het stellen van vragen, opgeven van abonnementen, doorgeven van verhuisberichten enz., enz. Ook advertenties voor de Minigids kunnen per e-mail opgegeven worden, maar dat geldt uitsluitend voor ABONNEES!

Jocelyn.

OPLOSSINGEN EN TIPS VOOR PC/MACINTOSH/AMIGA SPELLEN

HINTBOEK 1: 32 pagina's oplossingen en tips uit Software Gids 1 t/m 10. **FL. 15,=/Bfr. 300.-**

OPLOSSINGEN:
CONQUEST OF CAMELOT, ELVIRA 1, FUTURE WARS, KING'S QUEST 1/2/3/4/5, LARRY 1/2/3, LOOM, MANHUNTER N.Y., POLICE QUEST 1/2, QUEST FOR GLORY 1, QUEST FOR GLORY 2, SEARCH FOR THE KING, SECRET OF MONKEY ISLAND 1, SPACE QUEST 2/3/4, BLACK CAULDRON.

POKES en TIPS:
O.A.: ALIEN BREED, ANOTHER WORLD, APPRENTICE, ARMY MOVES, ATOMINO, BACK T/T FUTURE, BATTLE VALLEY, BARBARIAN, BARD'S TALE 1/2, BEAST BUSTERS, BLUES BROTHERS, BRAT, BUDOKAN, CODENAME: ICEMAN, COLONEL'S BEQUEST, CONQUEST OF CAMELOT, DEATHTRACK USA, DRAGON'S LAIR 2, FIGHTER BOMBER, FLOOD, GEMINI WINGS, GOLD RUSH, INDIANA JONES LAST CRUSADE, KEEF THE THIEF, KING O/T BEACH, KING'S QUEST 4, LARRY 1/2/3, LEMMINGS, MIDNIGHT RESISTANCE, MIGHT & MAGIC 2, MONTY PYTHON, PIPEDREAM, PRINCE OF PERSIA, QUEST FOR GLORY 1, RICK DANGEROUS 2, SHADOW O/T BEAST 2, SILPHEED, SIM CITY, SORCERIAN, SPACE QUEST 2/3/4, STREET ROD, TEST DRIVE 1, THE CURSE OF RA, LAST NINJA, THEXDER, ULTIMA 5/6, ZAK MCKRACKEN.

HINTBOEK 2: Ruim 40 pagina's met oplossingen en tips uit Software Gids 11 t/m 20. **FL. 24,50/Bfr. 450,-**

OPLOSSINGEN:
ALTERED DESTINY, COUNT DOWN, CONQUEST O/T LONGBOW, CRUISE FOR A CORPSE, DARKSEED, DRAGON'S LAIR 2, ECO QUEST 1/2, ELVIRA 2, FASCINATION, HEART OF CHINA, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS, KING'S QUEST 6, LEGEND OF KYRANDIA, LARRY 5, LES MANLEY LOST IN L.A., LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, MANIAC MANSION, MEANSTREETS, MEGAFORTRESS FLIGHT O/T OLD DOG, MIXED UP FAIRY TALES, MONKEY ISLAND 2, RISE OF THE DRAGON, SPACE ACE 2, SPACE QUEST 1, SPACE QUEST 5, SPELLCASTING 201

POKES, TIPS, CODES, KAARTEN:
ANOTHER WORLD, BATTLE ISLE, BLUES BROTHERS, CARRIER COMMAND, CASTLE DR. BRAIN, CASTLES, CENTURION DEFENDER OF ROME, CIVILIZATION, COMMANDER KEEN 1/2/3, CONQUEST O/T LONGBOW, COUNTDOWN, CRUSADERS O/T DARK SAVANT, DAYS OF THUNDER, DUKE NUKEM, DUNE 2, ELF, ELITE PLUS, ELVIRA 2, EPIC, EYE O/T BEHOLDER 1/2, F-19 STEALTH FIGHTER, F-29 RETALIATOR, GATEWAY, GODS, HUMANS, INCREDIBLE MACHINE, LAURA BOW 2, LARRY 1/3/5, LOGICAL, LOTUS CHALLENGE 2, MEAN STREETS, MIGHT & MAGIC 3, NIGHT SHIFT, NOVA 9, OH NO MORE LEMMINGS, OUT OF THIS WORLD, PREHISTORIK, PRINCE OF PERSIA, PUSH OVER, RAILROAD TYCOON, ROGER RABBIT, SIM CITY, SPACE QUEST 1/2, SPEAR OF DESTINY, SPEEDBALL 2, STELLAR 7, STREET ROD 1/2, STRIPPOKER 3, TITUS THE FOX, ULTIMA 6, WAR IN THE MIDDLE EAST, WILLY BEAMISH, WING COMMANDER 1/2, WOLFENSTEIN 3-D, XENON 2 EN VEEL MEER!!

HINTBOEK 3: Oplossingen en tips uit Software Gids 21 t/m 30 verzameld in één boek; 40 pagina's dik. **FL. 29,95/Bfr. 550,-**

OPLOSSINGEN:
ALONE IN THE DARK, BENEATH A STEEL SKY, BLUE FORCE, DAY OF THE TENTACLE, DRAGONSPHERE, FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST, GATEWAY 2: HOMEWORLD, GOBLINS 3, HEIMDALL 2, HOOK, INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB, INNOCENT UNTIL CAUGHT, JURASSIC PARK, KING'S QUEST 7: THE PRINCELESS BRIDE, KYRANDIA 2: THE HAND OF FATE, LEISURE SUIT LARRY 6, LOST IN TIME, LURE OF THE TEMPTRESS, MIGHT & MAGIC 5, PEPPER'S ADVENTURE IN TIME, POLICE QUEST 3, POLICE QUEST 4, QUEST FOR GLORY 4: SHADOWS OF DARKNESS, REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER, SAM & MAX HIT THE ROAD, SIMON THE SORCERER, SPELLCASTING 301, ULTIMA 8, WEEN.

TIPS, CODES:
BETRAYAL AT KRONDOR, LOST VIKINGS, OUTPOST, PROTOSTAR, SHADOW CASTER, THE COLONEL'S BEQUEST, TITUS THE FOX, ULTIMA 8.

HINTBOEK 4: Oplossingen en tips uit Software Gids 31 t/m 40 verzameld in één boek, 44 pagina's dik. **FL. 29,95/Bfr. 550,-**

OPLOSSINGEN:
ARENA The Elder Scrolls, BATMAN, CASTLE OF DR.BRAIN, CODENAME: ICEMAN, DISCWORLD, ENTOMBED, ENTOMORPH Plague of the Darkfall, FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN, FULL THROTLLE, GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN, GOBLIIINS 1, GUILTY met Jack T.Ladd, GUILTY met Ysanne Andropath, INDIANA JONES LAST CRUSADE, KNIGHTS OF XENTAR, LEGEND OF KYRANDIA 3, MISSION CRITICAL, NOCTROPOLIS, PRISONER OF ICE, RIDDLE OF MASTER LU, SIMON THE SORCERER 2, SPACE QUEST 6, STONEKEEP, THE DIG, TOUCHÉ, UNDER A KILLING MOON, URBAN RUNNER, WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH.

TIPS en CODES:
BRAINSTORM, HERETIC, LEMMINGS 3D, MAGIC CARPET, RISE OF THE TRIAD, WARCRAFT 2.

EXTRA in deel 4: Niet in de Software gids verschenen oplossingen en codes!
Oplossingen: 7th GUEST, CHRONICLES OF THE SWORD, INCA 2, PUSHOVER.
Codes: BREAKFREE, DUKE NUKEM 3D.

Bestellen:
De hintboeken zijn verkrijgbaar door het bedrag over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. *(Girotel: ADRES VERMELDEN!)*
Voor België: Generale Bank te Hasselt, rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J. Herps, Lelystad.
De 4 hintboeken samen kosten FL. 79,= / Bfr. 1600,- (De prijzen zijn incl. verzendkosten).



BON

Ja, ik wil: ***HINTBOEK 1 voor FL. 15,= (Bfr. 300,-)***
HINTBOEK 2 voor FL. 24,50 (Bfr. 450,-)
HINTBOEK 3 voor FL. 29,95 (Bfr. 550,-)
HINTBOEK 4 voor FL. 29,95 (Bfr. 550,-)
HINTBOEKEN 1,2,3 en 4 samen voor FL. 79,= (Bfr. 1600,-)

Naam: ____

Adres: ____

Postcode: ______________

Woonplaats: ____

* Ter betaling sluit ik in:
* Eurocheque (denk aan het nummer op de achterkant!) / girobetaalkaart.
* Ik heb het bedrag overgemaakt op bovenstaand rekeningnummer. *(Girotellers: adres vermelden!!)*
* Doorhalen wat niet van toepassing is.

Deze bon opsturen naar: Uitgeverij J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. Of faxen: 0320-247221.

NABESTELLEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

SOFTWARE GIDS NUMMER 23

O.A.: AIR COMBAT CLASSICS, ALIEN BREED, BATMAN RETURNS, NASCAR CHALLENGE, BODY BLOWS, CHESSMASTER 4000 TURBO, COGITO, COMBAT AIR CONTROL, DARK SUN, DRACULA, DUNGEON HACK, EAST FRONT, EPIC PINBALL, EYE O/T BEHOLDER TRILOGY, FRONTIER, GEAR WORKS, GREAT NAVAL BATTLES, HAND OF FATE, HELL CAB, HIRED GUNS, INDY CAR RACING, IRON HELIX, JURASSIC PARK, LABYRINTH OF TIME, LARRY 6, LOST IN TIME, MANHOLE, MASTER OF ORION, METAL & LACE, NHL HOCKEY, PATRICIAN, PINBALL DREAMS, PROTOSTAR, RALLY RAC 1993, REBEL ASSAULT, RETURN TO ZORK, SAM & MAX HIT THE ROAD, SEVEN CITIES OF GOLD, SHADOW CASTER, SHADOW OF YSERBIUS, SIMON THE SORCERER, STREETFIGHTER 2, TONY LA-RUSSA BASEBALL 2, TOP GUN, DANGER ZONE, WARRIORS OF LEGEND.
CD-I: ALICE IN WONDERLAND, BACKGAMMON, CONNECT FOUR, JIG SAW, SARGON CHESS, VOYEUR.

SOFTWARE GIDS NUMMER 24

O.A.: ACES OVER EUROPE, ALONE I/T DARK 2, CAMPAIGN 2, C.I.T.Y 2000, COMPANIONS OF XANTH, CRITICAL PATH, DRACULA UNLEASHED, FANTASY EMPIRES, GABRIEL KNIGHT 1, GOBLINS 3, HIRED GUNS, INNOCENT UNTIL CAUGHT, JOURNEYMAN PROJECT, L.A. LAW, MAGIC BOY, MAGIC DEATH, MAN ENOUGH, MARIO'S TIME MACHINE, METAL & LACE, MIGHT & MAGIC WORLD OF XEEN, NFL CLUB FOOTBALL, OSCAR, POLICE QUEST 4, SHADOW O/T DARKNESS, SILVERBALL, SIM CITY 2000, SPEED RACER, CHALLENGE OF RACER X, STAR TREK JUDGMENTS RITES, SUBWAR 2050, SVGA HARRIER, SYNDICATE AMERICAN REVOLT, TERMINATOR RAMPAGE, TFX, WEEKEND AT ERNIES, ZOOL.
Tips: BETRAYAL AT KRONDOR, LARRY 6, LOST IN TIME, LOST VIKINGS CODES, PROTOSTAR, SIMON THE SORCERER.

SOFTWARE GIDS NUMMER 25

O.A.: AIRLINES, ARCHON ULTRA, ARENA, BRUTAL FOOTBALL, CASINO COLLECTION, C.H.A.O.S. CONTINUUM, COMANCHE MAXIMUM OVERKILL, CONSPIRACY, CYBER RACE, DISCOVERIES O/T DEEP, DOOM, DRAGONSPHERE, FANTASY EMPIRES, GABRIEL KNIGHT, GATEWAY 2, HEIRS TO THE THRONE, HUGO'S HOUSE OF HORRORS, IN EXTREMIS, KINGMAKER, KING'S TABLE, LANDS OF LORE 1, LAWNMOWER MAN, LUCKY'S CASINO, MEGAFORTRESS MEGA, MEGARACE, MERCHANT PRINCE, MICROCOSM, MICROSOFT GOLF, OPERATION DESERT STORM, RED CRYSTAL, STARWARS CHESS, SOLITAIRE'S JOURNEY, STARLORD, STRIKE COMMANDER, STRIKE SQUAD, TFX, TRUMP CASTLE 3, WALLS OF ROME.
CD-I: GREAT DAY A/T RACES, CARTOON CARNIVAL, MICROCOSM, OTHELLO, PHANTOM EXPRESS, WACKY WORLD MINIATURE GOLF, ZOMBIE DINO'S.
Tips: GATEWAY 2 HOMEWORLD, KYRANDIA 2 HAND OF FATE, LURE O/T TEMPTRESS, SAM & MAX HIT THE ROAD, COLONEL'S BEQUEST.

SOFTWARE GIDS NUMMER 26

O.A.: 5 ft 10 PAK, AEGIS GUARDIAN O/T FLEET, ARMAETH THE LOST KINGDOM, BATTLE ISLE 2, BENEATH A STEEL SKY, BLOODNET, BREAKLINE, CANNON FODDER, COMPLETE ULTIMA 7, DAEMONS GATE, DIGGERS, FLEET DEFENDER, FLIGHT 642, FLIGHTSIM TOOLKIT, GOBLINS 3, GOLDEN IMMORTAL, GRANDMASTER CHESS, GREAT NAVAL BATTLES 2, HAND OF FATE, HORDE, HOT LINES, LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE, LOST FILES SHERLOCK HOLMES, LEMMINGS 1+2, TIKI, NOMAD, PREMIER MANAGER 2, QUANTUM GATE, RAPTOR, RAVENLOFT, SAM & MAX HIT THE ROAD, SEAWOLF SSN-21, SETTLERS, SHADOW CASTER, SIM CITY, SIM CITY 2000 SCENARIOS, STAR TREK 25th ANNIVERSARY, SYNDICATE PLUS, UFO, ULTIMA 8 PAGAN, UNNECESSARY ROUGHNESS, WHO SHOT JOHNNY ROCK?, WRATH O/T GODS.
CD-I: CAESARS WORLD OF BOXING, HOTEL MARIO, SEVENTH GUEST, SHIPWRECK, SPACE ACE.
Tips: DRAGONSPHERE OPLOSSING, GOBLINS 3 OPLOSSING, SHADOW CASTER TIPS, TITUS THE FOX CODES.

SOFTWARE GIDS NUMMER 27

O.A.: AL-QADIM, CARRIERS AT WAR 2, D-DAY, DOOFUS, DOOM: 40 LEVELS, EMPIRE SOCCER 94, EPIC PINBALL PACK 3, EUROPEAN CHAMPIONS, EYE O/T STORM, F1, GENESIA, G.O.R.G., GRANDEST FLEET, HANNA-BARBERA ANIMATION WORKSHOP, HEXX, HOCUS POCUS, INCA 2, INDYCAR CIRCUITS, LORD O/T RINGS, MAD DOG 2, MORTAL KOMBAT, MYST, OUTPOST, PACIFIC STRIKE, PINBALL DREAMS 2, PRIVATEER, REUNION, SENSIBLE SOCCER, SETTLERS, SPACE HULK, SPECTRE VR, STAR CONTROL 1+2, STARLORD, TANKS! WARGAME CONSTRUCTION SET 2, THEATRE OF DEATH, THEME PARK, TIE FIGHTER, WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER, WORD WAR 5, WORLD CUP YEAR 94.
CD-I: DRAGON'S LAIR, MEGA MAZE, STRIKER PRO, VLIEGENDE HOLLANDER.
Oplossingen: BENEATH A STEEL SKY, INNOCENT UNTIL CAUGHT, JURASSIC PARK, ULTIMA 8.

SOFTWARE GIDS NUMMER 28

O.A.: ALIEN LEGACY, APOGEE GAMES, BATTLES OF TIME, BLOODNET, CHAOS ENGINE, COLONIZATION, COMPENDIUM CD, DARK LEGIONS, DARKSEED, DELTA-V, DISCIPLES OF STEEL, DISPOSABLE HERO, DRAGON'S LAIR MPEG, EMPIRE DELUXE MASTERS EDITION, EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE, FALCON 3.0 GOLD, FIFA INTERNATIONAL SOCCER, GAMBLER'S PARADISE, GRANDEST FLEET, GUNSHIP 2000, HEIMDALL 2, HORNET NAVAL STRIKE FIGHTER, INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB, INT. TENNIS OPEN, INTERACTIVE, JUMP RAVEN, LARRY 6, LITIL DIVIL, LORDS O/T REALM, LUNICUS, MEGA DOOM, ON THE BALL, OVERLORD, POLICE QUEST 4, RETURN TO RINGWORLD, SEAWOLF SSN-21, SIM CLASSIC, SIMON THE SORCERER, STRIPPOT, TACTICAL MANAGER, TETRIS CLASSIC, ULTIMATE DOMAIN, WORLD CIRCUIT SIMULATOR, WORLD OF FLIGHT SIMULATORS.
CD-I: DIMO'S QUEST, DRAGON'S LAIR 2, LITIL DIVIL, STEEL MACHINE.
Verder: MPEG-FILMS VOOR CD-I, CD-32 en 3DO.
Oplossing: INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB.

SOFTWARE GIDS NUMMER 29

O.A.: 1942 THE PACIFIC AIR WAR, 5 ft. 10 PACK VOL. 2, ACES O/T DEEP, ARMORED FIST, ARTHUR'S BIRTHDAY, BATTLE BUGS, CENTRAL INTELLIGENCE, CRIME PATROL, CYBERPLASM FORMULA, CYCLEMANIA, CRYSTAL CALIBURN PINBALL, DARK SUN: WAKE O/T RAVAGER, DAWN PATROL, DESERT STRIKE, DETROIT, DOOM 2, FIFA INT. SOCCER, FREDDY PHARKAS, GOD OF THUNDER, DR. RIPTIDE, IRON CROSS, LODE RUNNER, MASTER OF MAGIC, MICRO MACHINES, MYSTIC TOWERS, NHL HOCKEY 95, OPERATION CRUSADER, PETER PAN, PINBALL DREAMS DELUXE, SHADOWS OF CAIRN, STAR CRUSADER, STAR TRAIL, SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN, SYSTEM SHOCK, TRANSPORT TYCOON, ULTIMATE FOOTBALL, UNDER A KILLING MOON, WING COMMANDER ARMADA, WORLD CUP ALL TIME GREATS
VERZAMEL CD'S: AWARD WINNING GAMES, GAME GALLERY, MICROPROSE SPORTS EDITION, TOP TEN PAK, WING COMMANDER, PRIVATEER, STRIKE COMMANDER, COLLECTORS EDITION 3, FANTASY ADVENTURE PACK
CD-I: THE APPRENTICE, BURN CYCLE, LEMMINGS, MAD DOG MACCREE, MUTANT RAMPAGE BODYSLAM
OPLOSSINGEN: HEIMDALL 2, POLICE QUEST 4.

SOFTWARE GIDS NUMMER 31

O.A.: ALIEN LOGIC, ALONE I/T DARK 3, ARENA: THE ELDER SCROLLS, BIG RED ADVENTURE, BUREAU 13, DARK FORCES, DEFENDER O/T EMPIRE, DISCWORLD, ENTOMBED, FLIGHT COMMANDER 2, FLIGHT LIGHT, FOOTBALL PRO '95, FRONT LINES, GHOSTS, GLIDER 4.0, HARDBALL 4, HARPOON 2, HELL, HYPNOTIC HARP, LUCASARTS x2, MAABUS, MASK, MEGAFORTRESS MEGA PAK, MENZOBERRANZAN, MFS 5.0 SCENERIES, MILLENNIUM AUCTION, MONTY PYTHON'S WASTE OF TIME, MORTAL KOMBAT 2, OPERATION BODY COUNT, PANZER GENERAL, POWER DRIVE, POWERHITS BATTLETECH, QUARANTINE, RADIO ACTIVE, RISE O/T TRIAD, SPACE ADVENTURE 2, THE BLUE & THE GRAY, TUNELAND, WACKY WHEELS, WOODRUFF 1, ZEPHYR.
SHAREWARE: 5 PLUS ONE, ANIMATED SVGA MEMORY GAME, DESCENT, EPIC PINBALL 2.0, HERETIC, BEST OF EPIC & APOGEE GAMES, JAZZ JACKRABBIT.
CD-I: CLUEDO?, LIFE WITH MONTY PYTHON, MONTY PYTHON'S MORE NAUGHTY BITS.
OPLOSSINGEN: ARENA THE ELDER SCROLLS, ENTOMBED, INDIANA JONES LAST CRUSADE, KYRANDIA 3, NOCTROPOLIS.
RISE OF THE TRIAD: CHEAT-CODES.

SOFTWARE GIDS NUMMER 32

O.A.: 1830 RAILROADS & ROBBER BARONS, 1942 PACIFIC AIR WAR GOLD, ASTRONOMICA, BIOFORGE, BRIDGE CHAMPION OMAR SHARIF, CAMPAIGN, CLOCKWISER, CYCLONES, DAEDALUS ENCOUNTER, DOMINUS, FIGHTER WING, FOOTBALL GLORY, FRONTIER FIRST ENCOUNTERS, GAME MAKER, GREAT NAVAL BATTLES 3, GUILTY, HEIRS TO THE THRONE, HIGH SEAS TRADER, IRON ASSAULT, JAGGED ALLIANCE, JAZZ JACKRABBIT, JUNGLE STRIKE, KINGDOM THE FAR REACHES, LOST EDEN, LINKS 386 CD, MACHIAVELLI THE PRINCE, MARIO'S GAME GALLERY, METAL MARINES, NCAA ROAD FINAL FOUR 2, PERFECT GENERAL 1/2, PIZZA TYCOON, PSYCHO PINBALL, RAVENLOFT STONE PROPHET, RISE O/T TRIAD, STALINGRAD, SUPER KARTS, SUPER SKI PRO, USS TICONDEROGA, WINGS OF GLORY, X-COM TERROR FROM THE DEEP.
PC VERZAMEL: TELSTAR DOUBLE VALUE GAMES, TRIPLE ACTION 3, ULTIMATE GAMES COLLECTION, CD-ROM CLASSICS, EPIC PINBALL COLLECTION, PINBALL FANTASIES DELUXE, TEMPTATION, AD&D COLLECTORS EDITION, ENTERTAINMENT CD VALUE PAK 1.
CD-I: CHAOS CONTROL, LINGO, MERLIN'S APPRENTICE.
3DO: PANASONIC FZ-10, GEX, FIFA SOCCER, NEED FOR SPEED, POLICENAUTS, RETURN FIRE.
OPLOSSINGEN en TIPS: DISCWORLD OPLOSSING, HERETIC CHEATCODES, MAGIC CARPET CHEATCODES.

SOFTWARE GIDS NUMMER 33

O.A.: A4 NETWORK$, ALIEN OLYMPICS, BALOR O/T EVIL EYE, BULLFROG PAK, DEFINITIVE WARGAME COLLECTION, FLIGHT O/T AMAZON QUEEN, FREDDI FISH & VERDWENEN ZEEWIERZAADJES, FULL THROTTLE, FX FIGHTER, GAZILLIONAIRE, GENGHIS KHAN 2: CLAN O/T GRAY WOLF, GONE FISHIN', HI-OCTANE, IRON CROSS ENHANCED CD, JEWELS O/T ORACLE, JOHNNY MNEMONIC, LAST DYNASTY, MICROSOFT FLIGHTSIMULATOR 5.1, MORDOR THE DEPTHS OF DEJENOL, NASCAR TRACK PACK, OPERATION EUROPE, ORION CONSPIRACY, POWERHOUSE, PRISONER OF ICE, PURE WARGAME, RALLY CHAMPIONSHIPS, RENEGADE, SHOOT EM OFF, SIM TOWER, SIM TOWN, SIMON THE SORCERER 2, SLIPSTREAM 5000, SPACE QUEST 6, STAR TREK A FINAL UNITY, STREETFIGHTER 2 TURBO, TANK COMMANDER, TROLLS, ULTIMATE SOCCER MANAGER, VIRTUAL POOL, WARRIORS, WHALE'S VOYAGE.
CD-I: ASTERIX DE UITDAGING VAN CAESAR, KINGDOM THE FAR REACHES, MASTER LABYRINTH, THUNDER IN PARADISE.
SEGA SATURN: SEGA SATURN CONSOLE, ASTAL, DAYTONA USA, GRAN CHASER, PANZER DRAGOON, SHIN SHINOBI DEN.
OPLOSSINGEN: FULL THROTTLE, GUILTY: MET JACK T. LADD, GUILTY: MET YSANNE ANDROPATH.

SOFTWARE GIDS NUMMER 34

O.A.: APACHE LONGBOW, ASTERIX DE UITDAGING VAN CAESAR, BATTLE BEASTS, BLOODWINGS, BURIED IN TIME, CELEBRITY POKER, CIVIL WAR, COMBAT AIR PATROL, COMMAND & CONQUER, DR. DRAGO'S MADCAP CHASE, DRUG WARS, DUNGEON MASTER 2, EXTRACTORS, FLIGHT UNLIMITED, LORDS OF MIDNIGHT, LUCAS ARTS ARCHIVES VOL.1, MARCO POLO, MECHWARRIOR 2, MEGAPAK 3, MICRO MACHINES 2, MIRAGE, NEW HORIZONS, OUTPOST, PANIC IN THE PARK, PHANTASMAGORIA, PICTURE PERFECT GOLF, PINBALL MANIA, PITFALL, PLAYER MANAGER 2, PROTOTYPE, PYRO TECHNICA, SCREAMBALL, THE SCROLL, SYSTEM SHOCK ENHANCED, TERMINAL VELOCITY, THUNDERSCAPE, TONY LA RUSSA BASEBALL 3, ULTIMATE FANTASY, WARPLANES.
CD-I: FLASHBACK, STRIP POKER LIVE.
SONY PLAYSTATION: SONY PLAYSTATION CONSOLE, BATTLE ARENA TOSHINDEN, STREET FIGHTER THE MOVIE, RIDGE RACER, WIPEOUT.
OPLOSSINGEN: BRAINSTORM (LEVELCODES), FLIGHT O/T AMAZON QUEEN, SPACE QUEST 6.
Verder: SFX PROGRAMMEERBARE JOYPAD.

SOFTWARE GIDS NUMMER 35

O.A.: 3-D ULTRA PINBALL, ALIEN ODYSSEY, ALONE I/T DARK: THE TRILOGY, ASCENDANCY, BREACH 3, BRICKS BLOCKS AND CLOCKS, BURN: CYCLE, CAESAR 2, CASINO, CHAMPIONSHIP MANAGER 2, CRUSADER NO REMORSE, DARKER, DUST: A TALE O/T WIRED WEST, EIGHT BALL DELUXE 2.0, EMPIRE 2, FADE TO BLACK, FLY FISHING, FURY 3, HELLFIRE ZONE, HEROES OF MIGHT & MAGIC, HEXEN, KA-50 HOKUM, KARMA: CURSE OF THE 12 CAVES, LOLLYPOP, MAGIC CARPET 2, MORTAL COIL, MORTAL KOMBAT 3, NEED FOR SPEED, PAGEMASTER, PINBALL ILLUSIONS, PRIMAL RAGE, RIDDLE OF MASTER LU, ROYAL FLUSH, SCREAMER, SHANGHAI, SIM ISLE, STEEL PANTHERS, STONEKEEP, STRIKER '95, TEKWAR, TEN PACK 2, TURRICAN 2, ULTIMATE DOOM, WARLORDS 2 DELUXE, WEREWOLF VS COMANCHE, WETLANDS, WITCHAVEN.
CD-I: CLUEDO? THE MYSTERIES CONTINUE, FAMILY GAMES 2, PAC-PANIC, CD-I REVOLVER, TIM EN BEER BIJ DE FILM, WHO SHOT JOHNNY ROCK?

SOFTWARE GIDS NUMMER 36

11TH HOUR, ADVANCED CIVILIZATION, ALIENS: A COMIC BOOK ADVENTURE, ANVIL OF DAWN, BATTLE ISLE 3: SHADOW O/T EMPEROR, BATTLEGROUND: ARDENNES, CAPITALISM, D-DAY AMERICA INVADES, DARK EYE, DESTRUCTION DERBY, the DIG, DRUID, EF 2000, ENTOMORPH: PLAGUE OF THE DARKFALL, FRANKENSTEIN: THROUGH THE EYES OF THE MONSTER, GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN, GRAND PRIX MANAGER, INDYCAR RACING 2, LEMMINGS 3D, MILLENNIA: ALTERED DESTINIES, MISSION CRITICAL, POLICE QUEST SWAT, PRO PINBALL: THE WEB, REBEL ASSAULT 2, ROAD WARRIOR, SHANNARA, SHIVERS, SILENT STEEL, STAR RANGERS, THEXDER, TILT!, TORIN'S PASSAGE, TOUCHÉ, TOWER, VIRTUAL KARTS, WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS, WORMS
VERZAMEL: ARCADE CLASSICS, MEGAPAK 4, MIGHT & MAGIC TRILOGY, POWER CORRUPTION & LIES, SID MEIER'S CLASSIC COLLECTION, SIERRA ORIGINALS, SIM CLASSICS 2, STAR TREK JUDGMENT RITES, TWENTY WARGAMES, WHITE LABEL
CD-I: MICRO MACHINES, ROAD WARRIOR.
OPLOSSINGEN, TIPS en CODES: CASTLE OF DR. BRAIN, BATMAN, LEMMINGS 3D: 50 CODES, PRISONER OF ICE, STONEKEEP, UNDER A KILLING MOON.

SOFTWARE GIDS NUMMER 37

ABSOLUTE ZERO, ALLIED GENERAL, BATTLEDROME, BATTLES IN TIME, CASINO DE LUXE, CHRONOMASTER, CIVILIZATION 2, CONGO, CONQUEROR A.D. 1086, CYBER MAGE, CYBERSPEED, DINOTOPIA, DUKE NUKEM 3D, EXPLORERS: ZOO/OCEAN, FANTASY GENERAL, FIRESTORM: THUNDERWAWK 2, FOOTBALL PRO '96 SEASON, GREAT NAVAL BATTLES 4, ICE & FIRE, LION: A WILDLIFE SIMULATION, MUPPET CD-ROM, PINBALL 95, PSYCHIC DETECTIVE, RAVEN PROJECT, REALMS OF CHAOS, RING CYCLE, SHOCKWAVE ASSAULT, TERMINATOR: FUTURE SHOCK, THIS MEANS WAR!, TIME GATE, TOP GUN, TROPHY BASS, VIRTUA CHESS, WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT, WELCOME TO THE FUTURE, WING COMMANDER 4.
VERZAMEL & UPDATE: COMMAND ACES O/T DEEP, COMMODORE 64-15 PACK, FIGHTIN' FORTIES, MEGAPAK 5, MEGATRIPAK, MERLIN'S APPRENTICE, PERFECT GENERAL 2, POLICE QUEST COLLECTION, SIERRA ORIGINALS, V FOR VICTORY COMMEMORATIVE COLLECTION, WIPEOUT, ZOMBIE DINOS.
CD-I: MAD DOG 2: THE LOST GOLD, SNOOPY: YEARN 2 LEARN.
BOEK: MYST: HET BOEK VAN ATRUS.
OPLOSSINGEN: ENTOMORPH PLAGUE O/T DARKFALL, GOBLIIINS 1, THE DIG.
WARCRAFT 2: CHEAT CODES.

SOFTWARE GIDS NUMMER 38

A.T.F., ABUSE, ALIEN VIRUS, ANGEL DEVOID, BAD MOJO, BERMUDA SYNDROME, BLACK KNIGHT MARINE STRIKE FIGHTER, BLIND DATE, CHRONICLES O/T SWORD, CONQUEST O/T NEW WORLD, D, DEFCON 5, DESCENT 2, DOGZ, EARTHSIEGE 2, EARTHWORM JIM 2 (+1), EK'96 HET VOETBALSPEL, ENDORFUN, FAST ATTACK, HAMSTERLAND, HARBINGER, HERETIC 1, I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM, JOHNNY BAZOOKATONE, KIYEKO, NBA LIVE 96, NORMALITY, P.A.W.S., PINBALL 3D-VCR, PINBALL WORLD, POWER: THE GAME, PTT TELECOMPETITIE COMPLEET, RAYMAN, RIPPER, SETTLERS 2, SILENT HUNTER, SPYCRAFT, TRIAZZLE, SURVIVAL, TERRA NOVA, THE DAME WAS LOADED, TRACK ATTACK, TREASURE QUEST, WAR COLLEGE (UMS 3), ZORK NEMESIS.
VERZAMEL: COMPLETE CARRIERS AT WAR, DUKE NUKEM 3D, SOCCER STARS '96.
CD-I: MARCO POLO, ZELDA'S ADVENTURE.
HARDWARE: ACM GAMECARD, FORMULA T2 STUURWIEL & PEDALEN, WIZZARD PINBALL CONTROLLER.
BOEKEN: 3D GAME ALCHEMY: DOOM 1/2, HERETIC AND HEXEN.
OPLOSSINGEN: MISSION CRITICAL, SIMON THE SORCERER 2, TOUCHÉ.

SOFTWARE GIDS NUMMER 39

ACTION SOCCER, AH-64D LONGBOW, ALBION, BATTLEGROUND: GETTYSBURG en WATERLOO, BIG RED RACING, CHAOS OVERLORDS, COMIX ZONE, CYBER JUDAS, CYBERIA 2, DEADLOCK, EMERGENCY ROOM, FIRE FIGHT, FORT BOYARD: DE UITDAGING, GEARHEADS, GRAND PRIX 2, HYPER 3D PINBALL, KICK OFF 96, KINGDOM O'MAGIC, LEMMINGS PAINTBALL, MANIC KARTS, MONTY PYTHON & THE QUEST F/T HOLY GRAIL, OFFENSIVE, PAULY MOUSE, QUAKE SHAREWARE, RED GHOST, RETURN FIRE, RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES, RISE 2, SCHIRATTI COMMANDER, SEA LEGENDS, SECRET MISSION, SILENT THUNDER, SPACE HULK: VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS, SPUD!, TNN OUTDOORS BASS TOURNAMENT '96, URBAN RUNNER, WIE IS OSCAR LAKE?, WARCRAFT 2 EXPANSION SET, WITCHAVEN 2, WIZARDRY GOLD, WORLD RALLY FEVER.
VERZAMEL & UPDATE: GAME HEAD: HET BESTE VAN INTERNET, GAME PATCHES, KNIGHT'S CHASE: INSTINKER, SOS-RR SHAREWARE, TACTICAL OPERATIONS.
CD-I: CD-I OP INTERNET, CRIME PATROL, SECRET MISSION.
BOEKEN: COMMAND & CONQUER OFFICIAL GUIDE, DOOM ULTIMATE!, MYST PLAYER'S GUIDE.
OPLOSSINGEN: GABRIEL KNIGHT 2 THE BEAST WITHIN, KNIGHTS OF XENTAR, RIDDLE OF MASTER LU, WOODRUFF A/T SCHNIBBLE OF AZIMUTH.
DIVERSEN: D.TIME CD-ROM VERSNELLER, INTERNET: PRIJZEN EN BROWSERS

SOFTWARE GIDS NUMMER 40

AFTERLIFE, ALIEN INCIDENT, AMERICAN CIVIL WAR, AZRAEL'S TEAR, BACK TO BAGHDAD, CLOSE COMBAT, COMPLETE ONSIDE SOCCER, DEATH KEEP, DECATHLON, DIABLO, EXTREME GAMES, GAME BREAK: TIMON & PUMBAA'S JUNGLE GAMES, GENDER WARS, GENE MACHINE, JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES, JUDGE DREDD, MEGARACE 2, NIGHT TRAP, NIHILIST, PANDORA DIRECTIVE, POWER DOLLS, QIN, SHADOAN, SPEED HASTE, SPEED RAGE, SPELLENPARADIJS: DE LEEUWENKONING, STAR TREK KLINGON, STARFIGHTER 3000, TIME COMMANDO, TOTAL MANIA, Z, ZEDDAS
VERZAMEL & UPDATE: CARD GAMES FOR WINDOWS, GAME CLASSICS, NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION, PINBALL POWER, QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY, STEEL PANTHERS CAMPAIGN DISK, WINDOWS 95 GAMES (1).
ONLINE: MERIDIAN 59, PREVIEWS: DIABLO, STARCRAFT, ULTIMA ONLINE.
CD-I: LUCKY LUKE THE VIDEO GAME, SHADOAN.
OPLOSSINGEN: CODENAME ICEMAN, URBAN RUNNER.
DIVERSEN: ALFA COMMANDER PRO PROGRAMMEERBARE JOYSTICK, ALFA TWIN GAMEPORT SPLITTER, NINTENDO 64: HARDWARE, SUPER MARIO 64 EN PILOTWINGS 64, SPEEDYROM: CD-ROM VERSNELLER, THRUSTMASTER GRAND PRIX 1 RACING WHEEL

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 8,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD.
BIJ GELIJKTIJDIG BESTELLEN VAN 2 OF MEER NUMMERS IS DE PRIJS FL. 7,50 PER STUK.
VOOR BELGIE: Bfr. 200 PER EXEMPLAAR OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.

Uitgaven die niet op deze pagina's voorkomen zijn **NIET MEER** leverbaar.



AD&D Blood & Magic	119
Aftershock / Quake additions	59
Age of Rifles / War const. set	98
Albion	98
Alien Trilogy	98
American Civil War	98
Apache Longbow / WIN95	69
Archimedean Dynasty	98
Armored Fist	89
Asterix & Obelix	79
Back to Baghdad	129
Baseball Pro 96	89
Battle Cruiser 3000 A.D.	98
Battleground 5 / Antietam	108
Battleground / Bulge	98
Battleground / Shiloh 1862	98
Bedlam	108
Betrayal at Antara	108
Beyond the Meltdown / Exp. set	79
- DN3D, Decent, Heritic	
Blood / Enhanced version	139
C&C Red Alert	89
Caesar 2 / WIN95	98
Champ. manager 2 /	98
- Dutch + Belgium league	
Champ. man. 2 + Data disc 96/97	79
Chessmaster 5000 / WIN95	98
Civ. 2 / Scenery conflict	49
Civ. 2 evolution / 100 nw. levels	79
Close Combat / WIN95	89
Comanche 3.0 - RAH66	119
Crusader no Regret	89
Daggerfall / Elder Scrolls	98
Darkseed 2	89
Davis Cup Tennis	98
Dawn of Darkness	98
Daytona USA / Rally Game	98
Deadline (police quest)	108
Deadlock	98
Deathdrome	139
Death Rally	79
Deathtrap Dungeon	119
Descent / Mission builder	59
Destiny / WIN95	98
Diablo / WIN95	98
Die Hard / Trilogy	119
Divide / The Enemies within	119
Down in the Dumps	98
Dragon Heart	98
Duke Nukem 3D / Plutonium	89
Dungeon Keeper	119
Evolution Tactcom & EF 2000	119
F/A 18 Hornet 2.01 / WIN95	139
F22 Lightning II / Novalogic	98
Fable	98
Falcon 4.0	119
FIFA '97	108
Final Doom	79
Flying Corps	98
Formula one Manager	98
Fort Boyard / The Legend	98
FX-Fighter Turbo / WIN95	89
Gene Wars / USA	89
Grand Prix 2 / NL	89
Grand Prix Manager 2	98
Harpoon 2 / Admirals pack	98
Harvester / Horror adv.	98
Have no Mouth and must Scream	98
Heart of Darkness	98
Hunchback o/t Notre Dame	108
Imperium Galactica	108
Jagged Alliance / Deadly games	108
Jetfighter III / NL	98
Killing Time / WIN95	98
Larry 7 / Yank-hers away	108
Lighthouse	98
Lords o/t Realm 2	108
Magic the Gathering / NL / WIN95	98
Master of Dimensions / WIN95	108
Master of Orion 2 / WIN95	98
Mechwarrior 2 / Mercenaries	89
Megarace 2	89
Might & Magic Trilogy	69
Mission Force Cyber Storm / WIN95	98
Mortal Kombat 3	69
MS Flight sim. 6.0 / WIN95	108
Mummy tomb o/t Pharaoh / WIN95	98
Muppet Treasure Island	79
Nascar Racing 2	98
Nato Fighters / ATF expansion	59
NBA Full Court Press / WIN95	89
Necrodome - Raven game / WIN95	98
Nemesis / Wizardy Adv.	119
Neo Hunter / WIN95	108
Nihilist / Shoot them up	98
Nuke it / 300 levels DN3D	49
Pandora directive / U.K.M. 2	98
Pinball / Const. kit	89
Pinball World	69
POD	129
Privateer 2 / The Darkening	119
Qin Tomb	89
Quake / Eternal Darkness	54
Quake / Level builder	86
Race Mania	98
Rama	108
Realms o/t Haunting / Horror adv.	79
Re-loaded / Action 3D	79
Reverence	119
Road Rash / Motorrace / WIN95	89
Sampras Extreme Tennis	89
Screamer 2	89
Seek & Destroy	108
Shadow Caster Classic	49
Shadow Warrior	98
Shattered Steel / NL	98
Silent Hunter / Patrol I	49
Solar Crusade / WIN95	79
Star Control 3	98
Star General	98
Star Trek 30th anniversary	139
Star Trek Borg	119
Star Trek Generations	129
Steel Panthers Campaign Disc	49
Steel Panthers 2	98
Strife / NL	98
Swiv 3D	79
Syndicate Wars	89
TFX EF 2000 Super	119
TFX EF 2000 Tactcom / Data disc	49
The Adv. of Pinocchio	98
The Hind	89
The Last Blitzkrieg	119
Third Reich / USA	108
Time Commando	108
Time Paradox	98
T-mek / Tank shooter	89
Tomb Raider	98
Toonstruck / Christopher Lloyd	98
Total Mania / Shoot them up	98
Viking Conquest	119
Viper	98
Virtua Cop	98
Virtua Fighter / WIN95	98
Wages of War	98
Warhammer Dark Crus. / WIN95	89
Warwind / WIN95	89
Wing Commander / Kilrathi Sage	108
Wooden Ships & Iron men	108
X-wing vs Tie fighter	79

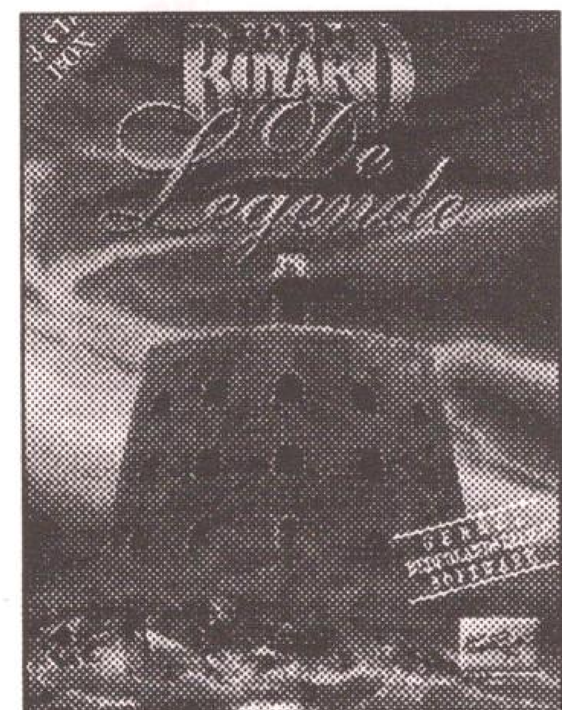
Bel en bestel !! Wij zijn van maandag t/m vrijdag bereikbaar tot 19.00 uur.
Ons tel.nummer is 026-3830888 of fax Uw bestelling naar Queen Computer Games 026-3817572.
E-Mail Queen@gww.nl Bezoek ook onze Homepage www.gww.nl/users/~queen

De verzendkosten bedragen f 10 per verzending. Prijzen zijn strikt onder voorbehoud en inkl. BTW.
Bij Uw bestelling wordt een accept-giro meegestuurd.

Fort Boyard 2

Fort Boyard: De Legende 99

3 CD's, meer dan 4 uur video, meer dan twintig acteurs, geheel speelbaar met de muis. Om je doel te bereiken moet je aanwijzingen verzamelen op vreemde en gevaarlijke plaatsen. Met o.a. Kas van Iersel, Elle van Rijn, Isa Hoes, Rob van de Meeberg, Corry van der Linden e.v.a.



99,-

wederverkopersoverzicht
computercollectief

alle in deze advertentie genoemde artikelen zijn verkrijgbaar bij of te bestellen via onderstaande computercollectief-wederverkopers: **AALSMEERDERBRUG**: Luchtvaart Hobby Shop, Kruisweg 4 (alleen luchtvaartartikelen) **ALKMAAR**: Minicom PC, Verdronkenoord 34 **ALMELO**: MicroCenter Automatisering, Boompjes 30 **ALPHEN AAN DEN RIJN**: GOTO 10, Julianastraat 10 **AMSTELVEEN**: Boekhandel Blankevoort, Rembrandtweg 649 **AMSTERDAM**: Shipdata, Schipbeekstraat 42; Wilson, Utrechtsestraat, 72; Music Corner, Reigersbos 8; Zyztm Support Division Europe, Kuiperbergweg 19 **BEESEL**: RORO Computerware, Markt 5 **BEVERWIJK**: Fegal Computers, Beverhof 46 **BUSSUM**: **CompartS - computerboeken en software, Kapelstraat 51a** **DELFT**: Computershop Delft, Binnenwatersloot 34 **DEN BOSCH**: Elektronicaland BV, Pastoor de Kroonstraat 20 **DEN BURG**: PC-Tech Texel, Bernardlaan 2b **DEN HAAG**: Boekhandel Paagman, Fred. Hendrikstraat 217; Boekhandel Van Stockum, Venestraat 11 **DEVENTER**: Boekhandel Praamstra, Lange Bisschopstraat 41 **DRACHTEN**: NSC Automatisering, De Bolder 30 **DUIVEN**: Zyztm Support Division Europe, Nieuwgraaf 27 **EDE**: Rijkens Computer Systemen, Max Planckstraat 24C **EINDHOVEN**: Boekhandel Frencken, Frederiklaan 1 B **EMMEN**: Budget Hard en Software, Wilhelminastraat 71 **ENSCHEDE**: Boekhandel Broekhuis, Marktstraat 12 **GOES**: IMHA Computers B.V., Kreukelmarkt 7 **GORINCHEM**: D+S Software, Jan Slauerhoffstraat 44 **GRONINGEN**: **F10 computerboeken en software**, Oosterkade 9; Boekhandel Edzes, Nieuweweg 5 **GOUDA**: Boekhandel Niestadt, Zeugstraat 44 **HAARLEM**: **Martello's Software Centre**, Zijlweg 59 **HEEMSTEDE**: Horizon Hard-& Software, Raadhuisstraat 79 **HEERHUGOWAARD**: Computershop Heerhugowaard, Berckheidelaan 14 **HOORN**: Stumpel Computerwinkel, Kernweg 26 **KATWIJK**: Kantoorboekhandel Van den Berg, Achterweg 12 **KLAZIENAVEEN**: Computershop Media-Totaal, Langestraat 90a **LEEUWARDEN**: Frisicom Computers & Supplies, Ouddeelstraat 23 **LEIDEN**: Boekhandel De Kler, Nieuwe Rijn 45; Vlasveld Computers, Mors-weg 21 **MAASSLUIS**: Palet Computers, Mesdaglaan 7 **MIDDELBURG**: Boekhandel Fanoy, Nieuwe Burg 22 **NOORDWIJK**: Boekhandel Papyrus, Kerkstraat 71 **NIJMEGEN**: Kember Automatisering, Graafseweg 137 **OISTERWIJK**: Compu Winkel, Kerkstraat 85 **OOSTERHOUT**: Royal Computers, Werkmansbeemd 10 **OUDELANDE**: Brightlight Software, Lindestraat 24 **PAPENDRECHT**: A & C Automatisering & Communicatie, Veerweg 25 **ROOSENDAAL**: The English Computershop, Markt 66 **SCHAGEN**: Boekhandel Plukker, Gedempte Gracht 73-75 **SCHIJNDEL**: Digi Shop, Markt 11a **SCHIPHOL OOST**: Skyways Computer Simulations, Building 144 suite 019 (alleen luchtvaartartikelen) **SCHOONHOVEN**: Boekhandel Niestadt, Kerkstraat 1 **SOMEREN**: Boekhandel Van de Moosdijk B.V., Wilhelminaplein; 7-8 **SPIJKENISSE**: Pacom Nederland, 't Plateau 30 **TERSCHUUR**: Vanessen Computers, Rijksweg 128 **TILBURG**: Boekhandel Gianotten, Beneluxlaan 59 **VARSSEVELD**: Visscher Electronica, Dames Jolinkweg 3 **VEENENDAAL**: Valleysoft, Kleine Katerstraat 3-3a **VEGHEL**: Vissers Computer Service, De Boekt 17 **VLISSINGEN**: Imha Computers B.V., Badhuisstraat 60 **WAGENINGEN**: Boekhandel Kniphorst, Hoogstraat 49 **ZAANDAM**: Van Ingen Zaandam, Westzijde 33 **ZWOLLE**: **Datarama - software & computerboeken, Diezerplein 21**

(dealeraanvragen welkom)

Microsoft Press

CERTIFIED PROFESSIONAL — officieel distributeur

Windows NT 4.0

Running Microsoft Windows NT Workstation 4.0 59



This is the answer book for business users of Microsoft Windows NT Workstation 4.0. From quick, clear instructions for new users to comprehensive answers for power users. 770 pages.

Microsoft Windows NT Workstation 4.0 Step-by-step 59



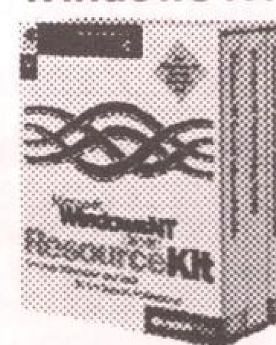
Zelfstudieboek over de Engelse versie van NT WorkStation. Nu ook verschenen in Nederlandse vertaling bij Academic Service (f 58,-).

Windows NT Workstation Resource Kit Version 4.0 139



Comprehensive Resource Guide and Utilities for Windows NT Workstation Version 4.0. 1350 pages plus more than 100 utilities on CD-ROM.

Windows NT Server Resource Kit Version 4.0 279



Technical Information and Tools for the Support Professional. 3 volumes + CD-ROM.

Windows NT 4.0 Upgrade Training 999



CD-ROM only. Designed for the professional who already owns Windows NT 3.x training and who want sto upgrade tis skills for Microsoft NT 4.0.

BackOffice Resource Kit, Vol 1 159



Part One: Microsoft Exchange Server and Microsoft Systems Management Server. Complete technical information and tools for the support professional.

Windows 95

Windows 95 Resource Kit UK 95
Microsoft Windows 95 Resource Kit NL Nederlandse Vertaling 149,50

Door Academic Service uitgegeven Nederlandse vertaling. Met CD-ROM. 1258 blz.

Windows 95 Training Kit UK........... 349
Windows 95 Training Kit NL........... 299

Nu ook in het Nederlands vertaald!



Twee Nederlandstalige werkboeken en een Engelse CD-ROM. Uitgekiend zelfstudiemateriaal voor het Microsoft Certified Professional examen voor Windows 95.

Microsoft Office 95 Resource Kit 95
Reading on Windows and WOSA 79

Microsoft Official Curriculum

Nieuw binnengekomen

3D Graphics Programming W95 69
Inside MAPI 79
Understanding ActiveX and OLE 49
Building Microsoft Exchange Applications 79
Client/Server Programming with Visual Basic 79
Microsoft Exchange in Business 49
Microsoft Exchange Step by step 59
Microsoft SQL Server Training Kit . 349
Inside Microsoft Visual Basic, Scripting Edition 79
Internet Information Server Training 199



Hands-On, Self-Paced Training for Supporting Version 2.0. Preparation for the Microsoft Certified Professional Exam.

Interactieve training CD

CD-ROM **Windows 95 Starts Here** 89
CD-ROM **Mastering Visual FoxPro** 229
CD-ROM **Mastering Access Progr** 229
CD-ROM **Mastering Visual C++ 4** 229
CD-ROM **Mastering Visual Basic 4** 229

Nieuw van Electronic Arts

FIFA 97 (Windows 95 of DOS) 109

Met Nederlandse documentatie. Voor Pentium met 16MB RAM. Ondersteunt modem (8 spelers) en netwerk (20 spelers). De nieuwe standaard!

109,-

USNF '97 (Windows 95) 119

Enhanced version of US Navy Fighters with refined 3D shapes and terrain textures, multiplayer support and Windows 95 environment.

119,-

AutoCAD 12 ƒ549
alleen voor studenten

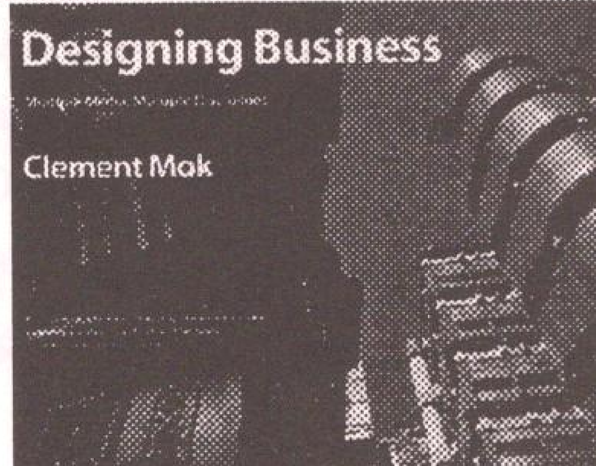
Autodesk Press - Student Edition .. 549
CD-ROM met AutoCAD Release 12 (DOS en Windows); 3D Studio 2.0; AutoVision 1.0 ; AutoCAD Designer 1.1 en on-line documentatie.

Alleen voor studenten die een studie volgen waarbij grafische output vereist is. Voor de aanschaf dient een aanvraagformulier te worden ingevuld met daarop o.a. bewijs van studie (collegekaart) en identificatie (kopie paspoort, rijbewijs). Mag alleen voor studiedoeleinden worden gebruikt. Hardware: 8-16MB RAM, Win3.1; 20-70MB disk space.



Nader belicht... DTP en Webontwerp

In deze nieuwe rubriek zullen we elke maand een aantal titels uit een bepaalde categorie nader aan u voorstellen. Deze maand DTP en Webontwerp.



Designing Business 119

De in dit vrolijk geïllustreerde (in kleur) boek beschreven 'regels' richten zich op het oplossen van problemen die ontstaan door de huidige chaos in de zakenwereld. Degenen die bekend zijn met deze regels kunnen hiermee hun voordeel doen met de mogelijkheden die de computer biedt. Zij kunnen zo nieuwe creatieve dimensies ontwikkelen om zaken te doen. Adobe Press

Mastering Web Design 69

Multimedia is van vitaal belang voor de toekomst van het Web, althans als wij de schrijvers mogen geloven. Hieraan wordt dan ook veel aandacht besteed. Deel 1 gaat over de algemene ontwerptechnieken, terwijl deel 2 ingaat op de verschillende tools die u ter beschikking staan. Met CD-ROM, Sybex.

Het DTP handwoordenboek 39,95

Dit alfabetisch geordende handboek geeft u uitleg en adviezen op het gebied van DTP. Waarom moet u geen onderstrepingen gebruiken? Hoeveel centimeter is een pica? Waarom is een raster nodig? Wat is een hoerejong?
Addison-Wesley, 192 blz.



Scannen en Drukken 85

DTP-gebruikers die foto's in hun documenten willen opnemen, doen met dit boek niet alleen de nodige achtergrondkennis op maar zullen vooral profiteren van de praktische tips en concrete gegevens voor de verwerking van gescande illustraties. Bijvoorbeeld hoe men met een eenvoudige scanner reeds een absoluut perfecte drukkwaliteit kan bereiken. 312 blz.

Webdesign & HTML in de praktijk 119,95

In korte tijd werd dit fantastische boek van Peter Kentie het Nederlandse standaardwerk op het gebied van Webontwerp. Zojuist verscheen de 2e geactualiseerde druk. Een aanrader voor iedereen die met dit onderwerp te maken heeft, hobbyist of professionele vormgever. 320 blz.

Naast deze 5 titels hebben we nog 162 andere boeken over dit onderwerp

computercollectief

alle prijzen in deze advertentie zijn inclusief BTW tenzij anders vermeld

computercollectief — amstel 312 — 1017 AP Amsterdam — fax 020 - 622 6668

boeken & software nieuws

computercollectief — import en distributie van computerboeken & software — december 1996

onze boeken top 20

1	NT Server Resource Kit 4.0	MIC	279
2	NT Workstation Resource Kit 4.0	MIC	139
3	Windows 95 Resource Kit UK	MIC	95
4	Windows 95 Resource Kit NL	ACA	149,50
5	Word 6.0 NL in 20 stappen	SYB	19
6	Excel 5 NL in 20 stappen	SYB	19
7	Word 7 in 20 stappen	SYB	19
8	Basiscursus Windows 95 NL	ACA	29,50
9	Basiscursus Excel 7 NL	ACA	29,50
10	Basiscursus PowerPoint 7 UK	ACA	29,50
11	Complete handboek Word 7 NL	ACA	109
12	Basiscursus Word 7 UK	ACA	29,50
13	Compl handboek Office 95 NL	ACA	109
14	MS Office 95 Resource Kit NL	ACA	125
15	Excel 7 in 20 stappen	SYB	19
16	Networking Essentials	MIC	199
17	Access 7 in 20 stappen	SYB	19
18	Windows 95 voor gevorderden	ACA	29,50
19	Sybex Cahier Windows 95	SYB	15
20	Basiscursus Excel 7 NL	ACA	29,50

Nieuwe boeken



Windows 95, Linux

- MS Handboek Windows 95 NL 79,50
- Windows 95 Systeembestanden .. 34,50
- Programmeren voor Windows 95 (Petzold/Nederlands) 125
- Presenting ActiveX 65
- Windows 95 Training Kit NL ..... 350 — *Nu in het Nederlands!*
- MAPI, SAPI & TAPI Devel. Gde 119
- Het LINUX Handboek 69,95
- Running LINUX, 2nd Ed. 65

Windows NT 4.0

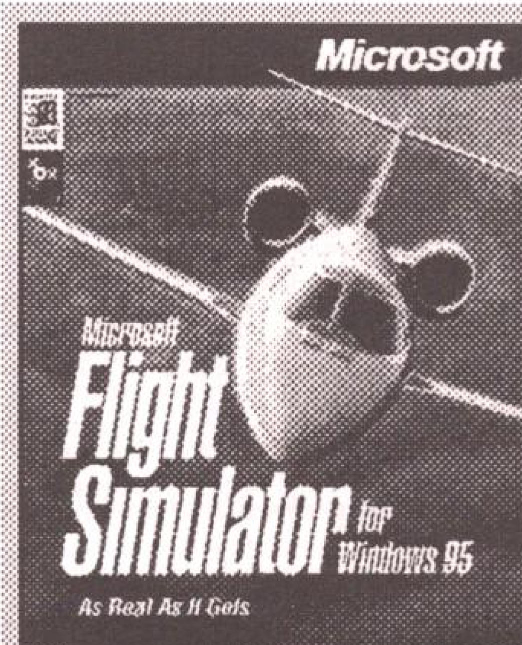
- Windows NT 4 Server SECRETS 95
- Windows NT 4.0 Step by step 59
- Windows NT 4 Server UNLEASHED 119
- Mastering Windows NT 4 server 99
- Using Windows NT Server 4 99
- Windows NT 4 for Dummies 49
- Using NT 4 Workstation 99
- Running NT 4 Workstation 59
- Inside Windows NT Workstation 99

Visual Basic 4

- Visual Basic 4 Superhandboek - 2 .. 135
- Software Training Visual Basic 4 .. 49,50
- Werken met Visual Basic 4.0 69
- Learn Visual Basic 4 Now ..... 79 — *CD-ROM with working model of Visual Basic 4.*
- Web Programming with Visual Basic 89
- Visual Basic 4 API How-To 99

Thuisvliegen beter voor milieu

Vlieg er eens uit, maar dan thuis, veel beter voor het milieu. Voor Windows 95 bezitters is de nieuwe Microsoft Flight Simulator 6.0, voor Jetpiloten de F-22 Lightning II van Novalogic en als een ambulance missie je meer lijkt en je bezit Flight Shop, dan is Rescue Air 911 wat je zoekt.



Flight Simulator 6 119,-
De meest populaire flight simulator is nu nog echter geworden. Nu met nieuwe Boeing 737-400, meer 3D gedetailleerde steden, sateliet beelden, Multimedia Flight School.



F22 Lightning II 109,-
De nieuwe standaard in flight simulation games. Ontworpen met behulp van echte Lockheed Martin documen-tation. Dag- en nachtmissies over jungle, kust, en woestijn.



Rescue Air 911 99,-
Voor bezitters van Flight Shop. Je bestuurt een ambulance vliegtuig voor een groot ziekenhuis. Red zoveel mogelijk gewonden in de 40 minuten waarvoor je nog brandstof hebt.

Visual C++, Delphi 2.0

- Programmeren met MFC W95 109
- Inleiding Delphi 2 49
- Delphi 2 UNLEASHED 119
- Delphi 2 Developer's Guide 119

toepassingen

- Programmeren in Access 7 99,50
- Inside MapInfo Professional 99
- 3D Studio Max Design Guide 89
- Using Corel WordPerfect 7 79
- Macromedia Director Lingo Workshop 89
- Inside Macromedia Director 5 99

Internet, JAVA

- Introducing Microsoft FrontPage 55
- Using Microsoft Front Page 89
- JAVA API Reference 69
- Using Java, Special Edition 99
- Java UNLEASHED 99
- Mastering Java 99

Flight Simulator boeken

- Spelen met Flight Shop + CD 39,50
- Flight Simulator 5 Vliegatlas 49,50
- Flight Simulator W95 inside moves . 39

onze spel top 10

1	MS Flightsimulator 6.0 Win 95	119
2	GRANDprix 2	79
3	EUROPE 1 Scenery	89
4	FlightShop	119
5	EUROPE 2 Scenery	89
6	FSFX Upgrade	89
7	Need for Speed Special Edition	109
8	Command & Conquer	79
9	DUKE NUKEM 3D	89
10	Wing Commander III Classic	39

Nieuwe spellen

- 3-D Ultra Pinball 2: Creep Night 69
- Battleground 5: ANTIETAM 129
- Daggerfall 119
- FIFA 97 109
- Fort Boyard: De legende 99
- Harvester 99
- IndyCar Racing II 49,95
- Power Chess 129
- Rescue Air 911 99
- Screamer 2 99
- Syndicate Wars 99
- Toonstruck 109
- USNF'97 119
- Wing Commander KILRATHI Saga ... 79

onze software top 10

1	Micrografx Windows Draw! 5	99
2	LINUX Dev Res 6CD Sept 96	49
3	Microsoft Windows 95 NL UPGR	229
4	Microsoft Visual J++ Pro	229
5	MS Encarta 97 Encyclopedia	119
6	MS Encarta 97 World Atlas	119
7	Borland DELPHI 2.0	210
8	Tomas de Clown	39,90
9	CITYDISK Nederland	99
10	Microsoft Visual C++ 4.0	189

Nieuwe software



professioneel

- Windows NT WorkStation 4.0 NL ... 949
- Elektronisch Groene boekje 79
- Publisher 97 CD deluxe NL 219
- Visio 4.0 NL 399
- SCALA Multimedia PB100 699
- First Aid 97 Deluxe - Win95 179
- Fix-It 189
- Uninstaller 4 99
- Microsoft Visual J++ 229
- Official Red Hat Linux Release 4 119
- Turbo Linux Red Hat 49

software voor thuis

- Microsoft Money 97 NL 79
- Davi-Music '97 79,95
- KAI's Power GOO 119
- CreataCard Plus! 75
- Microsoft Wine Guide 79
- Philips Medische Encyclopedie ... 149,95
- De Natuur, encyclopedie 149,95
- AutoRoute Express 5 Europe 149

voor kinderen

- Geheim nummer 99
- Kijk zo werkt het (met Aart Staartjes) 119,95
- Denkende Dingen 3 79,95
- Op Wereldreis! 89,95
- REDCAT Roadkoffer (3 games) 99
- Tam Tam rond de tweeling 79,95

Flight- en Joysticks

- ThrustMaster F-22 PRO 379
- ThrustMaster TOP GUN Joystick 89
- ThrustMaster X-Fighter Joystick 129
- CHP Flightstick Pro 139



onze gratis catalogus staat op het Internet

Heeft u toegang tot het Internet, kijk dan eens naar www.comcol.nl, bekroond met de **Tele-PC WebAward 1996** in de categorie IT door de lezers van dat blad. Onze Site wordt wekelijks bijgewerkt en is drukbezocht. Hier kunt u zich ook opgeven voor onze e-mailinglist. Bijna 9000 liefhebbers gingen u al voor.



www.comcol.nl

computercollectief

Al onze artikelen zijn verkrijgbaar bij:

computercollectief, Amstel 312, 1017 AP Amsterdam, **fax** postorders 020-6226 668
website: //www.comcol.nl **e-mail**: verkoop@comcol.nl — 's maandags gesloten

of via een van de vele computercollectiefwederverkopers in Nederland en België, waaronder:

F10 Boeken en Software, Oosterkade 9, **Groningen**, tel 050 - 312 3451
Martello's Software Centre, Zijlweg 59, **Haarlem**, tel 023 - 531 5505
CompartS computerboeken en software, Kapelstraat 51a, **Bussum**, tel/fax 035 - 6921800
Datarama - software & boeken, Diezerplein 21, **Zwolle** tel 038 - 452 5250 ,fax 038 - 452 5260
Computerwinkeltje Mechelen, M. Sabbestraat 39, Mechelen **België,** tel 015-206645, fax:207332
Computerwinkeltje Brugge, Moerkerksesteenweg 241, Brugge, **België**, fax. 050 - 361655

Prijswijzigingen voorbehouden — verzendkosten *f* 7,50 — Alle prijzen zijn inclusief BTW

Nederlands distributeur voor o.a.: Academic Service, Apollo, Bullfrog, Dynamix, Electronic Arts, Gold Disk, Origin, Spectrum Electronic, Microsoft Press, Philips Media, Sierra

Microsoft SideWinder 3D Pro

SIDEWINDER 3D PRO
Fabrikant: Microsoft.
Min. 80386, MS-DOS, Windows 3.1 of Windows 95.
Handleiding: Nederlands, Engels, Duits, Frans, Italiaans, Spaans, Zweeds, Fins.
Richtprijs: FL. 125,=.
Incl. het spel Hellbender FL. 149,=



Joysticks voor MS-DOS computers zijn voornamelijk analoog, dit in tegenstelling tot de besturingsapparaten voor spelconsoles en computers als de Commodore waarop digitale joysticks worden gebruikt. Dit ligt aan de opbouw van de electronica van de computer. Voor de PC komen we tegenwoordig joypads, en ook joysticks, tegen die werken als digitale joysticks.

Een analoge joystick werkt met 2 potentiometers en de waardes van deze potmeters (tussen 0 en 255) wordt uitgelezen om hiermee de stand van de joystick te bepalen. Om een exacte waarde te krijgen en een minimum aan verloop moeten deze potmeters nauwkeurig zijn (precisie weerstanden) en de constructie stevig zijn om een betrouwbare joystick te maken waarmee je b.v. goed kunt vliegen zonder vreemde afwijkingen of haperingen. Een echt goede joystick koop je dan ook niet voor enkele tientjes.
De analoge joystick heeft echter één nadeel: de slag van de knuppel is altijd lang en er kan in alle 'richtigen' bewogen worden waardoor zo'n joystick ongeschikt is voor platform- vecht- en vele actiespellen.

De digitale joystick werkt met microswitches en het uitlezen van de waardes hiervan is eenvoudig en betrouwbaar, want er is slechts een waarde 0 en een waarde 1. De slag van deze joystick is zeer kort, heel direct en het apparaat kent slechts 8 richtingen. Hiermee kun je dus razendsnel reageren en de digitale joystick is daarmee ideaal voor bovengenoemde spelvormen.

SideWinder 3D Pro

Deze SideWinder is analoog, maar met behulp van bijgeleverde software wordt een digitale joystick gesimuleerd. Dit geeft de volgende mogelijkheden:
Digitaal: alleen met de bijgeleverde software en alleen onder Windows 95 mits SideWinder 3D Pro is geïnstalleerd.
Analoog: MS-DOS of Windows 3.1. Onder Windows 95 indien de bijgeleverde software niet is geïnstalleerd en/of indien de joystick niet is geactiveerd.
Om het analoog/digitaal verhaal eerst af te ronden voor we aan de hardware zelf beginnen: de lange slag blijft bij de joystick van Microprose, dus in de stand 'digitaal' blijven de prestaties achter bij die van een echte digitale joystick.

Het apparaat is zeer degelijk en doordacht geconstrueerd. Er is een grote bodemplaat waarin al het gewicht in de onderzijde zit dus het ding staat als een huis, zonder zuignapjes. Zuignappen lijken handig, maar eens raken ze los in de hitte van de strijd en meestal lanceer je dan de joystick. Ik heb liever deze zware constructie met een grote voet. Als het apparaat in beweging komt voel je dit aankomen en kun je 'maatregelen' nemen om een ruimtevlucht te voorkomen.

De knuppel is goed geconstrueerd en beweegt met voldoende weerstand, al had het voor mij nog wat stroever gemogen, of nog beter, met instelbare weerstand zoals b.v. op diverse joysticks van Gravis is in te stellen. De knuppel is aan de onderzijde voorzien van een brede rand, zodat de (klamme) hand niet langzaam naar beneden glijdt.
Op de bodemplaat en de knuppel zitten diverse knoppen en schakelaars:
Op de stick allereerst 4 conventionele knoppen (zoals de vuurknoppen) die overeenkomen met de knoppen op de meeste 'four-button-joysticks'.
Op de kop van de stick zit een "Hat Switch" en nu wordt het meteen interessanter. Met deze knop kunnen extra bewegingen uitgevoerd worden zoals het laten draaien en richten van geschutskoepels bij spellen als Mechwarrior en varianten of b.v. bij tanksimulators. Afhankelijk van de spelsoftware kan deze knop ook nog andere functies bedienen. Deze Hat Switch bedien je met de duim.
Op de bodemplaat zit een 'slider' (een korte schuifpotmeter). Deze wordt gebruikt voor "thrust", "throttle" of "altitude" bij flightsims en vliegspellen, mits de spellen natuurlijk deze joystick ondersteunen. Aan de onderzijde zit hiervoor ook een schakelaar waarmee de SideWinder compatibel wordt gemaakt met CH Flightstick Pro en Thrustmaster joysticks.
Dan blijven er nog 4 knoppen op de bodemplaat over en het gebruik van deze is afhankelijk van wat een softwarefabrikant ermee doet.
Ben je linkshandig, dan kun je 2 knoppen op de stick niet gebruiken en zit de slider op de bodemplaat aan de 'verkeerde' kant.

Hoe het apparaat werkt hangt natuurlijk sterk af van het spel en of zo'n spel de SideWinder 3D Pro ondersteund. Als gewone analoge joystick werkt het apparaat uitstekend en is het vergelijkbaar met de betere joysticks van b.v. Logitech, Gravis of Thrustmaster. Als flightstick is deze Sidewinder bijzonder goed. Bij actiespellen werkt dit apparaat ronduit beter dan de meeste joysticks, maar dan moet er 'digitaal' gewerkt kunnen worden. Dan heb je de nauwkeurigheid van de digitale joystick (8 'richtingen') maar nog wel de lange slag. Ik heb o.a. Krazy Ivan gebruikt met dit apparaat. Het was even wennen om met de duim de Hat Switch te bedienen, maar toen de grijze cellen eenmaal gewend waren aan de onafhankelijke duimbewegingen kon ik, level na level, de vijanden lekker wegknallen. Komen we bij de vechtspellen dan presteert het apparaat matig, net als alle andere joysticks. Hier moet je een gamepad voor gebruiken. In de racerij presteert de Sidewinder Pro redelijk, ook net als de concurrenten. Alleen de stuurwielen zijn de aangewezen apparaten om een racesimulator natuurgetrouw te besturen.

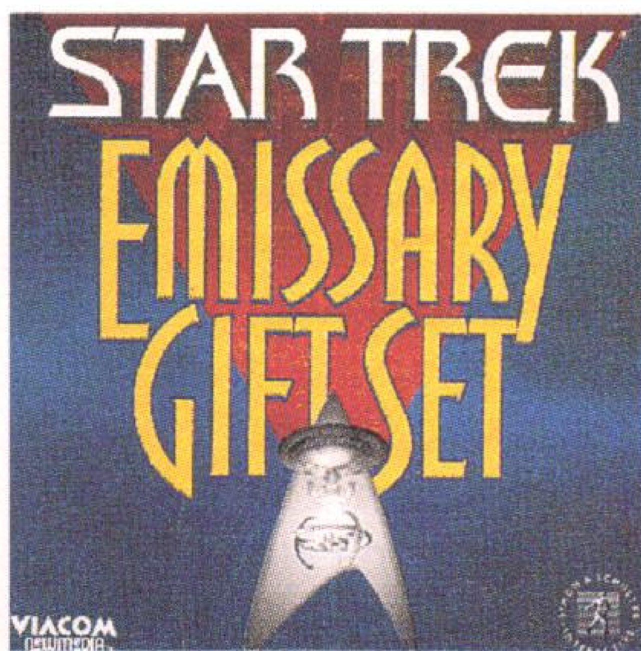
CONCLUSIE

Microsoft heeft gepoogd een universeel besturingsapparaat te maken waarmee we kunnen vliegen, rijden, schieten, springen en wat zoal meer komt kijken bij spelsoftware en is daar heel goed in geslaagd. Wie puur één enkele toepassing zoekt blijft het beste uit met een specialistisch apparaat zoals een gamepad voor de vechtsport- en platformspellen, een flightstick voor het vliegwerk of een stuurwiel voor het racen. Het vliegen met de Sidewinder gaat uitstekend, dat is geen punt, maar een uitgebreide flightstick heeft nu eenmaal wat meer 'toeters en bellen'.
Ben je gevarieerd bezig vanwege een ruime interesse in alle mogelijke spelgenres, dan heb je met deze SideWinder 3D Pro eindelijk een goed compromis dat z'n werk prima doet en ergonomisch uitstekend ontworpen is. Belangrijkste voordeel van deze Sidewinder is de mogelijkheid om (digitaal, onder Windows 95) actiespellen goed te besturen. Dit lukt met de meeste gewone analoge joysticks niet goed. Bij platformspellen presteert deze joystick (ook weer digitaal) redelijk, maar dat is nog altijd heel wat beter dan een gemiddelde gewone joystick. De prijs is, gezien de kwaliteit en de prestaties, niet hoog en eigenlijk heb je alleen nog een (goedkope) gamepad nodig om alles optimaal te kunnen besturen.

Alfred.

Beschikbaar gesteld door Microsoft.

STAR TREK EMISSARY GIFT SET



Softwarehuis: Viacom.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Sound Blaster 16 en compatibel.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels.
Schermteksten, spraak: Engels, Klingon.
Richtprijs: FL. 98,=

Zoals uit de naam al blijkt gaat het hier om een cadeautje voor de STAR TREK fanaten.
Het pakket bevat slechts 1 spel: Star Trek Deep Space Nine, Harbinger en dan nog de Holosuite Mission, dus niet het complete spel (dat moet je etv. apart aanschaffen). Harbinger zelf is door ons gerecenseerd in Software Gids nr. 38 en aldaar blijkt dat het om een zeer zwakke titel in de serie Star Trek spellen gaat. Nee, hier kunnen we niet voor warmlopen, zeker niet daar het volledige spel niet wordt bijgeleverd. Blijven over 2 andere CD's en een videoband.

Op de videoband staat de 'pilot-episode' van de serie Deep Space Nine, een anderhalf uur durende film, en uiteraard gaat het hier om een Engelse versie, dus geen ondertiteling. De film wordt voorafgegaan door fragmenten uit alle eerdere Star Trek series. Het geluid van de band is prima (Dolby Surround) evenals het beeld.
Het gebeurt zelden dat videobanden bij software worden geleverd, maar in het enkele geval dat dit gebeurt, zorg dan dat je een Europese (PAL) versie aanschaft.
Op een tweede CD staat "Star Trek: The Next Generation; Interactive Technical manual". Ook geen spel dus. Op deze CD kun je de U.S.S. Enterprise bekijken, een bezoekje brengen aan de vertrekken van de bemanning, etc.

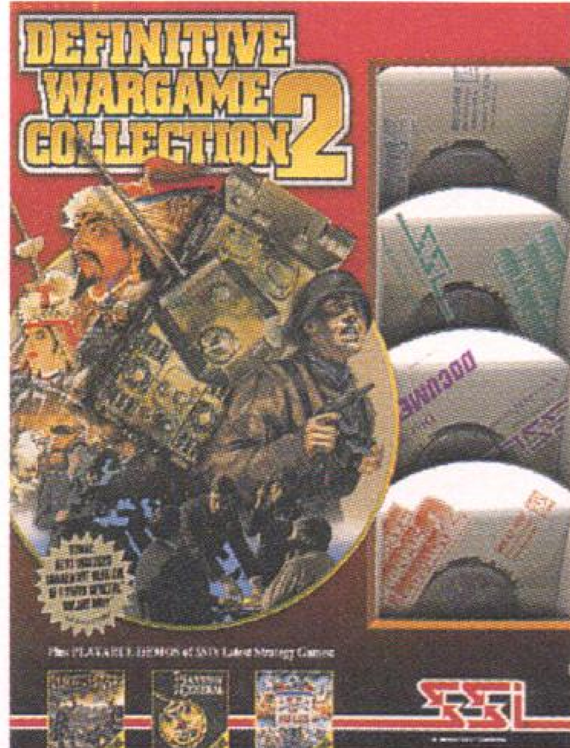
De laatste CD is een audio-CD met een talencursus Klingon. Helaas is dit niet het aardige werkje "Star Trek Klingon" dat we in Software Gids nr. 40 beschreven.

Al met al erg magertjes met heel weinig spelkwaliteit. Dit pakket is aardig voor de verzamelaar die gewoonweg alles rond Star Trek wil hebben, ook als het materiaal minder interessant is. Deze groep zal het dan ook wel kopen. Tegen de rest zou ik willen zeggen: kijk eerst eens bij de eerder uitgebrachte spellen rond de Star Trek films en series:
Star Trek 25th Anniversary, Star Trek Judgment Rites, Star Trek TNG A Final Unity.
Wil je Klingon leren, dan kan dit veel leuker met Star Trek Klingon.
Wil je meer weten over schip, bemanning etc. dan is er de zeer fraaie Star Trek Omnipedia.

Alfred.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2



Softwarehuis: S.S.I.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Sound Blaster en compatibel.
Handleiding: Engels.
Richtprijs: FL. 98,=

Alweer een schitterend verzamelpakket van S.S.I. en je vraagt je nu toch wel af of het nog zin heeft om 'gewone' titels van deze uitgeverij te kopen. Eerder verscheen namelijk al het eerste deel in deze serie met een zestiental wargames (zie Software Gids nr. 33), in april beschreven we het pakket "Twenty Wargame Classics", een jaar geleden verscheen de "Masterpiece Collection CD" en ook zijn er verzamelpakketten met RPG's en strategiespellen door S.S.I. uitgebracht, zoals "Ultimate Fantasy".

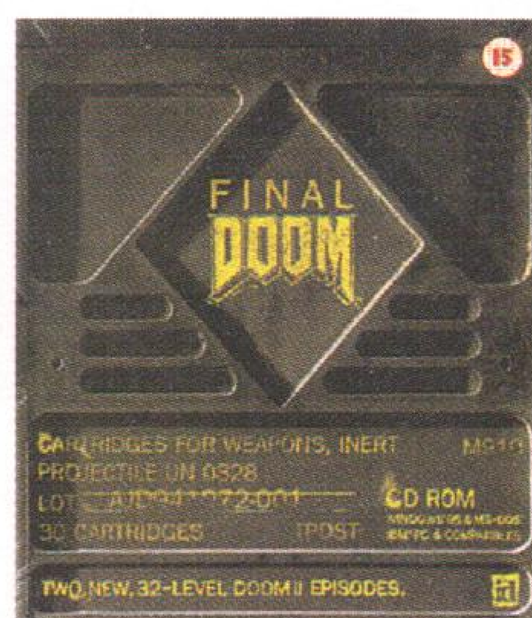
Ook dit pakket zit weer boordevol spellen.
Van IntraCorp/Three-Sixty: Harpoon 2, inclusief de battlesets West Pack en Cold WAR, V for Victory Utah Beach en Market Garden.
Van Koei: Genghis Khan 2, Romance of the Three Kingdoms 3, Operation Europe Path to Victory.
Van Colorado Computer Creations: High Command.
Van Spectrum Holobyte: Command HQ.
Van S.S.I. zelf: Panzer General (DOS versie), Steel Panthers, Wargame Construction Set 2 Tanks! en Clash of Steel.
Verder zitten in het pakket nog speelbare demo's van Age of Rifles, Fantasy General en War Wind.

12 topspellen, 2 battlesets en 3 demo's voor nog geen honderd gulden. Wat moet ik daar nog aan toevoegen? Misschien alleen nog dat bovenstaande systeemeisen gelden voor alle spellen. 9 titels nemen echter al genoegen met een 386DX/33 met 4 Mb. en alleen de demo van Warwind heeft een Pentium 60 met 16Mb. geheugen en Windows 95 nodig. Alle documentatie staat op CD, maar voor dit bedrag kun je echt geen kilo boeken en kaarten verwachten. Een printer is dus wel aanbevolen.

Alfred.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

FINAL DOOM



Softwarehuis: id.
Min. 80386DX, min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1-4.
Handleiding: Engels, Nederlands, Frans, Spaans, Italiaans.
Schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 79,=

Het spel draait ook onder Windows 95. Dan is een minimaal een 80486DX2 met 8 Mb. geheugen noodzakelijk.
2 spelers kunnen spelen via een (nul)modem. 2 t/m 4 via een IPX compatibel netwerk.

De doos geeft wat verwarring. Allereerst de titel "Final DOOM" die doet vermoeden dat dit de laatste versie van DOOM is. Vervolgens zien we "Two New, 32-Level Doom 2 Episodes" die weer het idee geven dat het hier om een data- disk voor DOOM 2 gaat. Beiden zijn iets misleidend, want op de CD staan 2 geheel nieuwe DOOM-spellen die elk 32-levels groot zijn en op zichzelf draaien. Het spel DOOM, of DOOM 2, is niet noodzakelijk om dit spel te spelen.

De software draait zowel onder DOS als onder Windows 95. Onder Windows 95 krijg je een nieuw intro met nieuwe muziek en zeer uitgebreide keuzemogelijkheden. Al met al leuk, maar op mijn Pentium90 werkte zelfs de laagste resolutie in Windows 95 ronduit traag, en diverse onderdelen van de menu's werkten gewoon niet. Heb je geen snelle Pentium dan kun je beter gewoon onder DOS werken.

Wat je dus krijgt zijn 2 nieuwe DOOM-spellen van het softwarehuis "id" dat verantwoordelijk was voor het originele spel. De titels zijn "Evilution" en "The Plutonia Experiment". De namen "Eviltution" en "Eviltuion", die we op de doos en bij de installatie tegenkomen zijn (druk)fouten. Beide spellen hebben 32 levels en zijn opgebouwd volgens het bekende DOOM-principe: schiet alles dood wat beweegt, zoek geheime doorgangen, verzamel spulletjes en ga naar een volgend level.
Hier is niet mis mee, het is allemaal vreselijk populair, maar wie zit er nu nog te wachten op 2 scenario's van 32 levels als Internet, verschillende BBS-en en diverse verzamel CD's vol staan met levels voor DOOM, DOOM 2, Quake, Heretic en andere soortgelijke spellen. Voor DOOM alleen al zijn er duizenden levels verkrijgbaar. Deze 2 titels hebben dan wel wat onverwachte aardigheden en/of wendingen, maar dat doorzie je snel en dan blijven het toch gewoon extra scenario's.

Maar goed, jij wilt alleen het originele werk van de programmeurs van id en bent niet geïnteresseerd in shareware of freeware. Prima, dan kun je nu eindelijk je geld kwijt aan "Final DOOM".
Al met al gewoon DOOM-goed, maar weinig nieuws, traag onder Windows 95 en prijzig als je ziet wat er verder allemaal is uitgebracht voor DOOM 1 en 2.

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

LIGHTHOUSE

Softwarehuis: Sierra.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1/95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis. Sound Blaster en compatibel, SB16, AWE32.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 109,95

Voor Windows is 12Mb. geheugen nodig. Aanbevolen: Pentium processor, 16Mb. geheugen, 4x speed CD-ROM drive, 16-bits SB geluidskaart.



Lighthouse, een grafisch fantasy-adventure, wordt geleverd in boxverpakking en bestaat uit 2 cd's in opbergdoosje met wat reclame. Om het gehele spel lekker te laten draaien raad ik je aan de aanbevolen eisen nog eens door te nemen. Het installeren verloopt probleemloos en slingert zo'n 18Mb. op je harddisk. Sierraproducten van tegenwoordig hebben een uitgebreid testonderdeel vooraf met daarbij directe troubleshooting tips. Uitstekend! Veel softwarehuizen mogen daar een voorbeeld aan nemen wat mij betreft. De handleiding die zich in het opbergdoosje bevindt is summier, maar gezien het gebruikersgemak van het spel meer dan voldoende.
Lighthouse heeft de mogelijkheid om voor Franse of Duitse vertaling te kunnen kiezen; dit volgens de handleiding. Is gewoon niet waar bij de versie die wij gekregen hadden! Zet zulke onzin dan ook niet in een handleiding om verwarringen te voorkomen. Het gehele spel is (in soms pittig) Engels zonder ondertiteling, dus luister en lees waar nodig goed. Het spreekt vanzelf dat dan minimaal een redelijke kennis van de Engelse taal onontbeerlijk is.

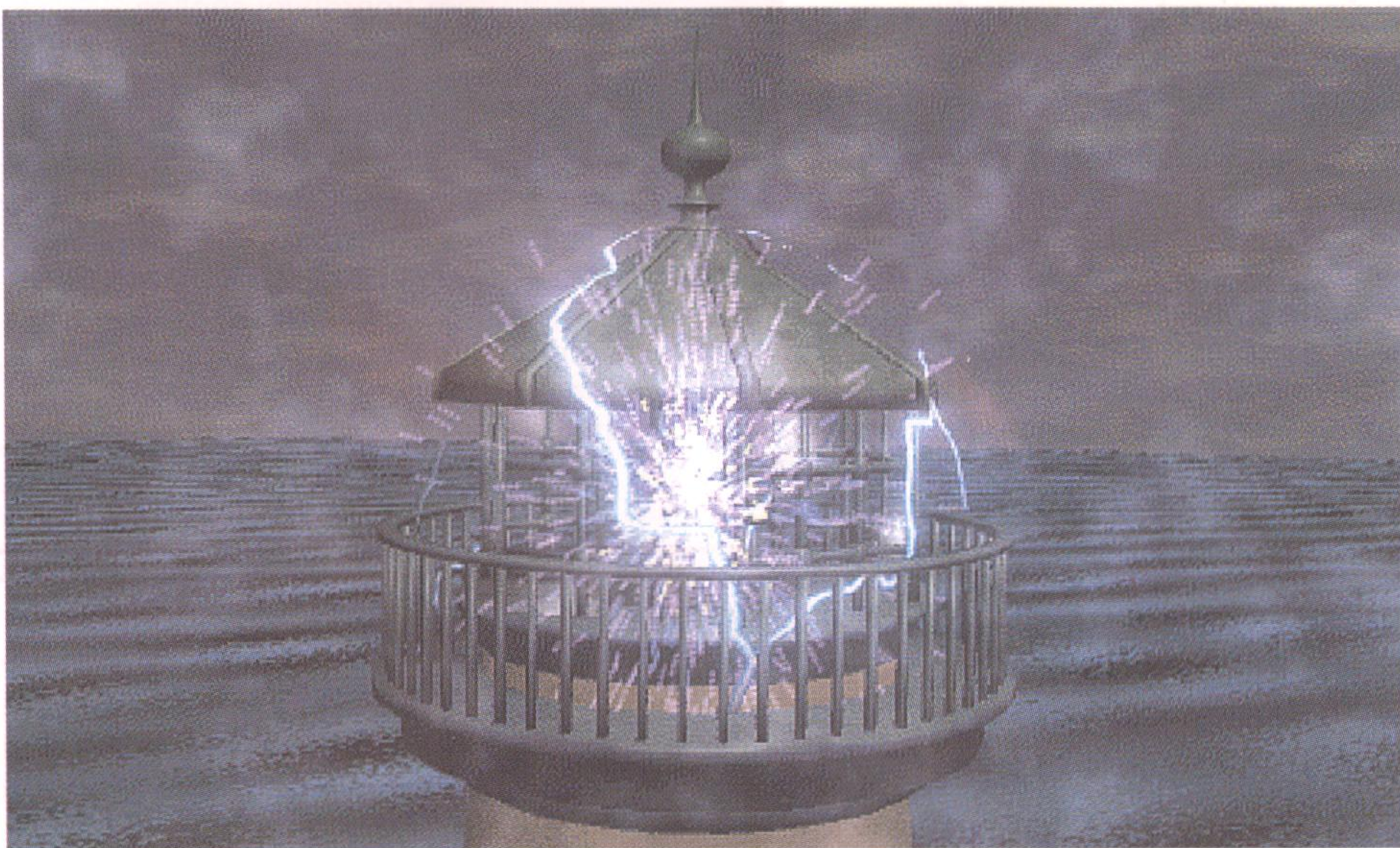


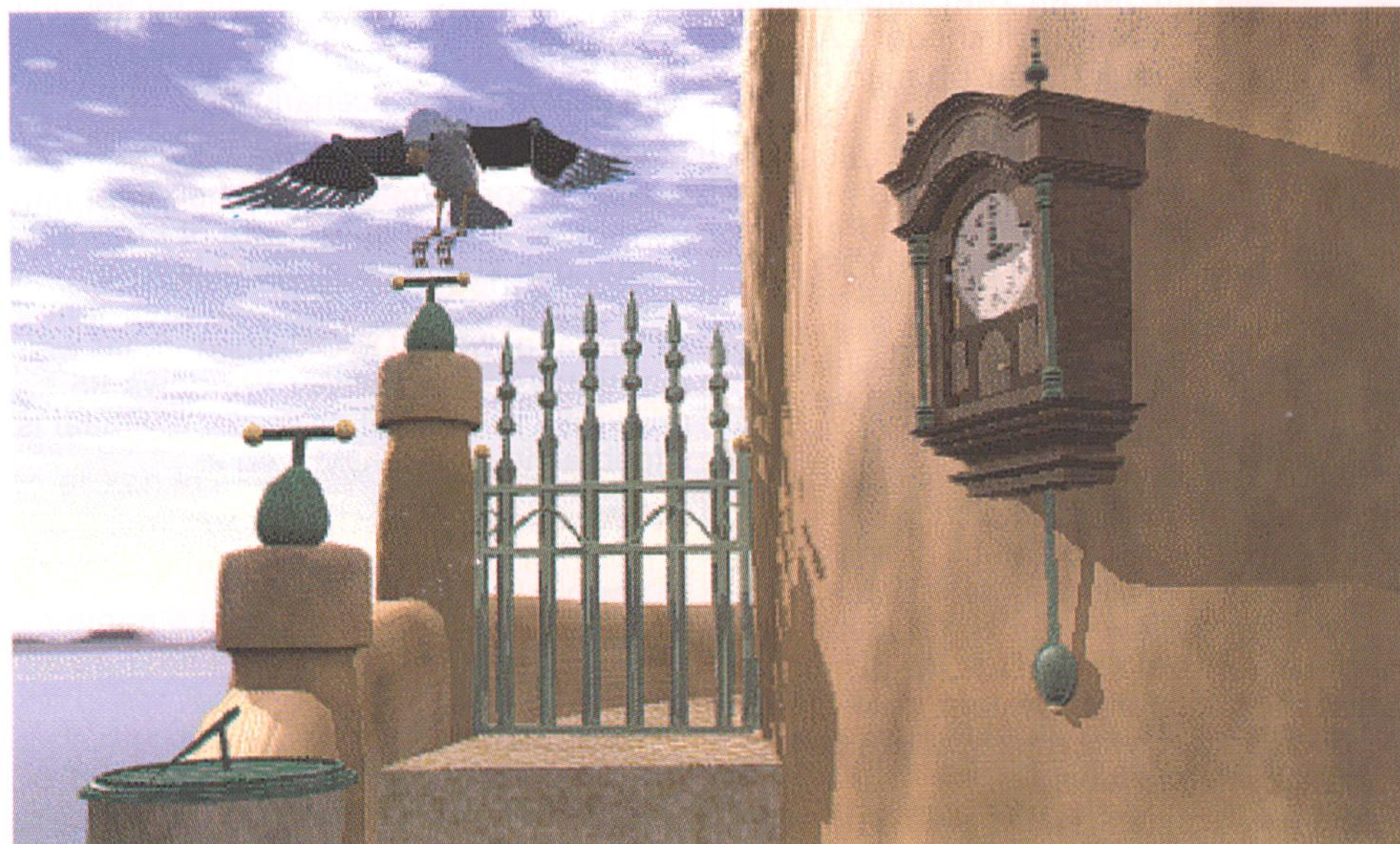
Lighthouse heeft de neiging je bij te snel achtereen klikken uit het spel te gooien en is daarom zeker niet geschikt voor ongeduldige lieden. Wees gewaarschuwd. Klik en wacht op response van je CD-ROMdrive. Zie je het lampje branden (er wordt wat ingeladen) ga dan niet op wat anders klikken! Verder ben ik slechts één bug tegengekomen, die optreedt bij een bepaalde handeling (op laatste locatie bij een platform onderin klikken op een roteringsmechanisme). Deze handeling is echter totaal overbodig, dus levert de bug geen problemen op (je moet het alleen even weten).

PARALLELLE WERELD

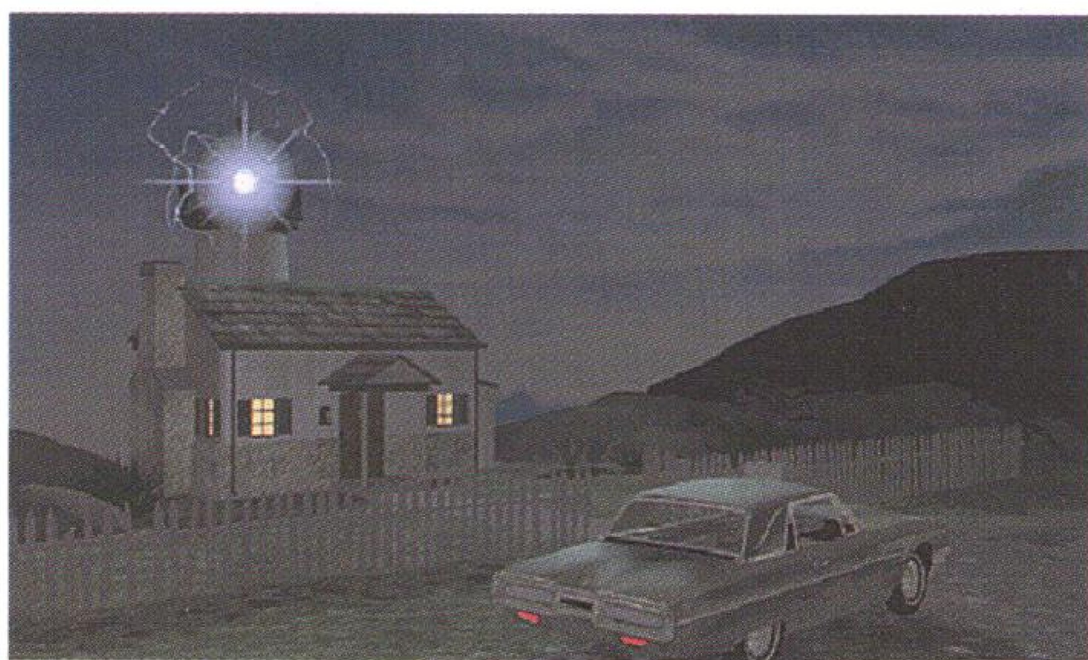
Je kruipt in de rol van een jonge auteur die bij gebrek aan inspiratie voor een nieuw verhaal een huisje huurt in een rustieke omgeving aan de kust van Oregon. Je uitgever is behoorlijk ongeduldig, dus je zult haast moeten maken. Ja, het leven van een schrijver valt niet mee. Iets verderop woont, in een oude vuurtoren, een excentrieke professor genaamd Jeremiah Krick samen met zijn dochtertje Amanda. Jeremiah houdt zich bezig met allerlei experimenten die te maken hebben met het leggen van contacten met een parallelle wereld. Dat belooft weer eens niet veel goeds. Aanvankelijk heb jij van dit alles geen weet. Op een stormachtige nacht zie je hoe de bliksem inslaat in de vuurtoren. Een boodschap van Jeremiah op je telefoonbeantwoorder, helemaal in paniekstemming omdat hij zojuist een vreselijke ontdekking gedaan heeft, vraagt je naar de vuurtoren te gaan om op Amanda te letten. Jeremiah is zelf stante pede vertrokken om wat aan die ontdekking te doen. Je vertrekt nietsvermoedend, gewapend met een aansteker, paraplu en handtas, naar de vuurtoren om op Amanda te passen en daar begint het verhaal pas goed.

Na enige exploratie wordt plots Amanda ontvoerd naar een parallelle wereld. De vraag rijst: Moet je haar direct achterna?. Wacht je te lang dan is de poort naar de parallelle wereld gesloten. Ga je toch dan is er (voorlopig?) geen weg terug en heb je misschien de juiste voorwerpen niet bij je. En dan die safe die je maar niet openkrijgt (blijf proberen want de code die je vindt werkt wel degelijk) en die vreemde puzzelbox waarbij je bij een 'vissenpuzzel' al direct met vraagtekens komt te zitten.
Eenmaal in die parallelle wereld krijg je weer te maken met een halsstarrige vogel die je de weg verspert (wil je ervan verlost worden stop dan een gevonden vogeltje gecombineerd met een sleuteltje van een speelgoedsoldaat in een nabije koekoeksklok) en een vreemd figuur die voor je neus een valhek laat neerklappen. Met een onderzeeboot kun je gaan varen, maar waar naar toe en hoe? Kortom, Lighthouse is behoorlijk pittig en scheept je direct in het begin al op met een aantal vraagtekens. De parallelle wereld waar je rondreist toont magnifieke beelden van exotische en bovennatuurlijke locaties. Hier krijg je te maken met een totaal onbekende technologie. Een wereld die wemelt van de machines waar jij het doel van moet raden. Uiteraard ontbreekt een tegenstander niet. Hij wordt "The Dark Being" genoemd, maar ik prefereer de titel Griezel.





Lighthouse heeft wat weg van een kruising tussen Myst en Zork Nemesis, zeker als het gaat om de aard van de puzzels waar je mee te maken krijgt. Soms kinderlijk eenvoudig, soms frustrerend moeilijk en gekenmerkt door originaliteit en creativiteit.



Skippen van puzzels is niet mogelijk (zoals bijv. bij Pandora Directive), dus een ware uitdaging voor gevorderden in dit genre.

EENVOUDIGE BEDIENING

Je ziet alles door de ogen van de hoofdpersoon. Eenmaal in het spel doe je alles met je muiscursor. De pijl geeft aan waar je naar toe kan, 180 graden draaien kan ook. Iets later vind je een kompas voor de broodnodige oriëntering. Wil je iets bekijken en/of onderzoeken dan klik je gewoon op het voorwerp, simpel, maar wat een gemak. Het voorwerp verschijnt dan uitvergroot in een zogenaamd 'picture in picture'. Geen commando's zoals get, look, open, close, move, etc. Alles gaat vanzelf. Ook interactie met figuren die je tegenkomt gaat op dezelfde wijze. Een inventory visueel weergegeven onder in beeld toont permanent 4 van je gevonden voorwerpen, de rest zit in je vrij snel gevonden tas. De vuurtoren onderin links brengt je bij het hoofdmenu (save, load, quit en de mogelijkheid brightness te regelen). Meer hoef je niet te weten, je kunt direct aan de slag. Denk er wel aan, dat soms slepen van de muis en het laten roteren van objecten noodzakelijk zijn om bepaalde raadsels op te lossen.

CONCLUSIE

Lighthouse is een prima product uit de stallen van Sierra en eigenlijk alleen bedoeld voor gevorderden in dit genre want oh, oh, wat is ie moeilijk! Doe je namelijk iets verkeerd, dan kun je toch een heel eind komen, maar je komt dan wel gegarandeerd vast te zitten. De beelden zijn subliem (vooral wanneer je in een tempel belandt), spraak en geluidseffecten zijn uitstekend, daar waar ze voorkomen, en de muziek is zeker sfeervol en niet overheersend. Naast de gebruikelijke elementen van een grafisch adventure zoals creatief oplossen van problemen, zoeken en gebruiken van voorwerpen komen ook puzzels voor, alhoewel niet in die mate zoals bij Pandora Directive. Vond je Myst en Zork Nemesis toppers, laat dan zeker Lighthouse niet aan je neus voorbijgaan. De prijs is het zeker waard en het spel houdt je gegarandeerd weken, zo niet maanden van de straat!

Peter Postma.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Diamond Soft.



Softwarehuis: UDS/21st Century.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 4Mb., DOS 6.0+, MSCDEX 2.22+, Windows 95, (S)VGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, keyboard.
Sound Blaster en compatibel, Gravis Ultrasound.
Aantal spelers: 1-8.
Handleiding: Nederlands, Engels, Frans, Duits, Italiaans.
Schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 99,95

Voor Windows 95 is een Pentium 75+ noodzakelijk.

Absolute Pinball (AP) wordt geleverd in boxverpakking met reclame en 1 cd in opbergdoosje. Een dikke handleiding in maar liefst 5 talen -waaronder Nederlands- is aanwezig met een flink hoofdstuk troubleshooting, 21th Century ziet de bui dus alweer hangen. Het is niet de eerste keer dat 21th Century met een flipperkast op de markt verschijnt. Ik herinner mij o.a. Pinball Illusions. Deze gaf toentertijd heel wat problemen met bepaalde geluidskaarten en videokaarten. Wees dus gewaarschuwd.

Het programma bestaat uit 4 flipperkasten. Een woestijnkast, een Hollywooddroomfabriekkast, een soort honkbalkast en een onderwaterkast. Al deze kasten hebben de tegenwoordig gebruikelijke toeters en bellen zoals multiball, goede balsimulatie (moet gezegd), extra spelletjes onder in beeld (zoals we dat ook kennen van bijv. Psycho Pinball), muziek- en geluidseffecten-volumeregelaars en resolutie-instellingregelaars. Handig bij AP is dat je m.b.v. pijltjestoetsen snel de resolutie kan veranderen. Je hebt hierbij de keuze uit 5



mogelijkheden: VGA 320x240, VGA 360x270, VGA 320x400, VESA NORM 640x480 en VESA FLIP 480x640. Hier treedt bij mij het eerste maar gelukkig enige probleem op: resolutie 360x270 gooit mij onmiddellijk uit het spel (gebruikmakend van een Diamond Stealth videokaart). *(Op de redactie waren meer problemen. Op één machine werkte het SVGA-deel niet, op een tweede was bij sommige VGA resoluties de bal verdwenen en wilde het spel in SVGA niet scrollen, bij een derde computer ontbrak in SVGA de menu/spelletjes-balk onder in het beeld).* Overigens moet gezegd dat het spel met VGA al zijn aantrekkelijkheid verliest: veel te grove, vaak vertekende beelden die echt niet meer passen in een tijd met flipperkasten als "The Web" en "Tilt". De 640x480 resolutie is gewoon het best, alleen heb je dan links en rechts brede zwarte balken, beslaat de kast ongeveer 40% van je beeldscherm en wordt bovenin het beeld nog steeds gescrolld. Bij VESA FLIP is er geen sprake van scrolling, alleen zie je de kast dan horizontaal afgebeeld. Heb je daarvoor een geschikte monitor (kantelmonitor) dan zou dat de beste grafische weergave zijn, ware het niet dat dan de kleuren allemaal iets minder worden daar de videokaarten van dit moment er nog niet op berekend zijn. Van deze flip-mogelijkheid wordt meestal gebruik gemaakt door Internetters en lieden die soms hele dagen achter een tekstverwerker moeten zitten, maar dat gaat dan vrijwel altijd in zwart-wit. Verder doen alle kasten, ondanks goede cd-muziek en aardige geluidseffecten (zet wel onmiddellijk de balance goed, anders hoor je geen enkel geluidseffect), een beetje 'kinderachtig' aan, zeker als je hier een vergelijk maakt met de kasten van Extreme Pinball. Tot slot werk je met 5 ballen per spel en dat is niet regelbaar, jammer!

CONCLUSIE

Ondanks wat verbeteringen (het spel draait vrijwel probleemloos onder WIN95, er is een uninstall toegevoegd en een verbeterde resolutiemogelijkheid) blijft 21th Century toch achter bij de concurrenten. Al met al is het product wel aardig, maar de prijs is ronduit belachelijk! Zeker als je weet dat op dit moment in verscheidene winkels Tilt en The Web al worden aangeboden voor FL. 30,=. Nee, laat AP maar liggen in de schappen of wacht tot de prijs zeker met ca. 4 tientjes gedaald is. Er zijn heel wat goedkopere en zelfs betere alternatieven.

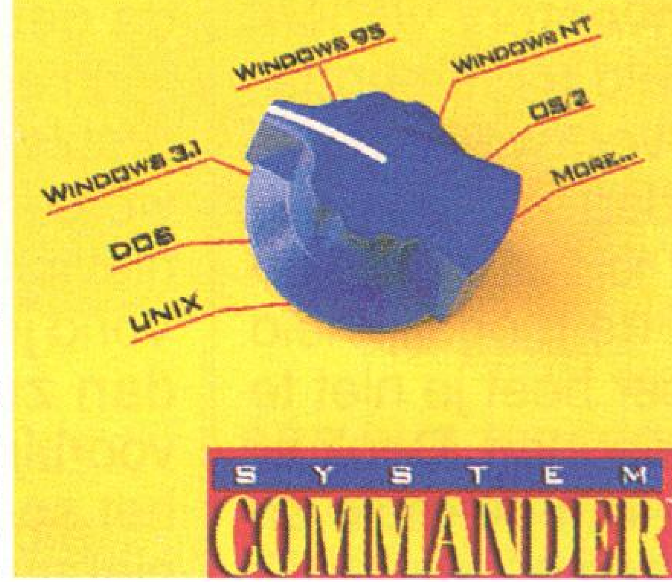
Peter Postma.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door 21st Century.

SYSTEM COMMANDER

Softwarehuis: V Communications.
Min. 80286, MS-DOS of Windows 95, SVGA, harddisk.
Handleiding: Engels.
Schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 179,=



Zoals wel vaker maken we weer eens een zijsprong naar software die niets met spellen te maken heeft, maar wel bruikbaar is bij spelsoftware. Na de CD-ROM versnellers nu een pakket om het opstarten van verschillende Operating Systems (OS) te vergemakkelijken.

System Commander is een utility dat zich nestelt in de bootsector en opstart voordat het OS zich aankondigt. De software kan overweg met OS/2 (Warp), Unix, DR-DOS, PC-DOS, MS-DOS, Novell-DOS, Windows 3.x, Windows 95, Windows NT en een hele rits andere -mij onbekende- operating systems. Het programma gebruikt geen geheugen, want het doet niets anders dan een keuzemenu naar voren brengen waar je een OS kunt kiezen. Vervolgens hevelt het programma de benodige besturingsbestanden over naar de bootsector en start het de computer op met het gekozen systeem. System Commander zelf is dan verdwenen, tot je een reset geeft en het weer verschijnt om een nieuwe keuze te maken. Al met al heel handig als je meerdere OS gebruikt, maar het programma gaat verder, en doet ook nog wat b.v. ons "Boot-programma" doet, dat we in Software Gids nr. 10 beschreven. Van elk besturingssysteem kun je namelijk meerdere versies installeren. Zo kun je b.v. voor oude spellen of bejaarde utilities DOS 5.0 of 3.3 naast Windows 95 en DOS 6.2 installeren. Fanaten van b.v. DR.DOS kunnen dit blijven gebruiken, ook als Windows 95 is geïnstalleerd en het zal duidelijk zijn dat het omschakelen van OS/2 of Unix naar MS-DOS of Windows 95 nu ook een makkie is.

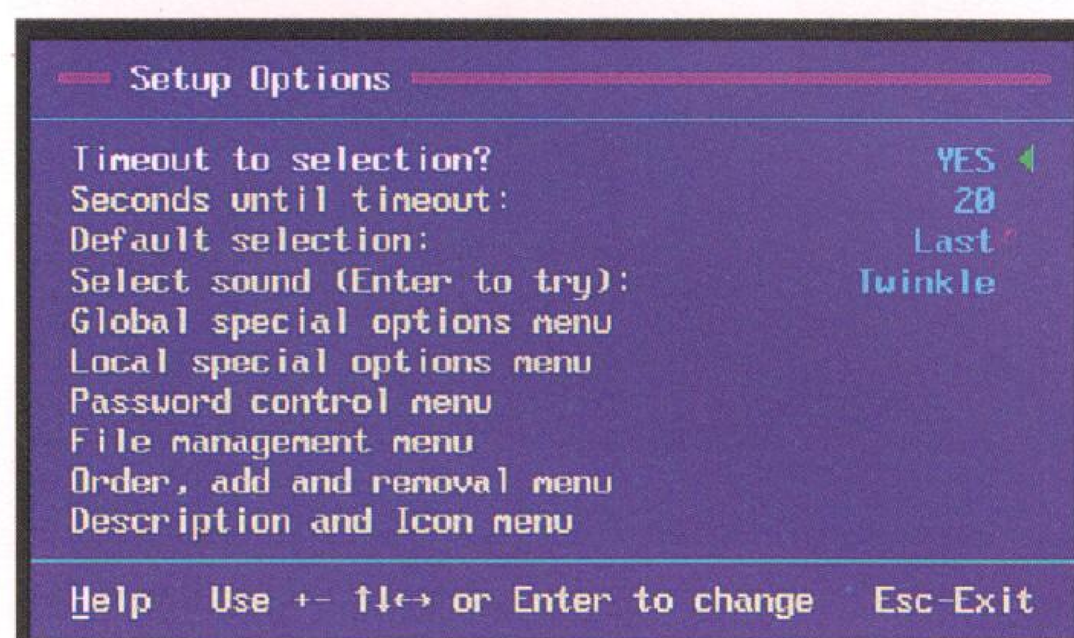
Volgens de kreten op de doos is dit programma *DE* oplossing om Windows 3.1 plus Windows 95 samen te gebruiken en is het programma "a blooming miracle". Dit zijn slogans voor de leek, die echt niets weet van Windows en/of DOS, want in Software Gids nr. 37 hebben we aangegeven hoe je -heel eenvoudig- zowel Windows 3.1 en Windows 95 onafhankelijk van elkaar kunt laten draaien. Hier heb je dit programma dus niet voor nodig en voor het sporadisch veranderen van de gegevens in een CONFIG.SYS of AUTOEXEC.BAT ook niet, want daarvoor doet het programma uit nr. 10 nog steeds goede diensten en zijn er verschillende andere programma's verkrijgbaar, waaronder 'Boot Commander' dat eveneens van V Communications komt.

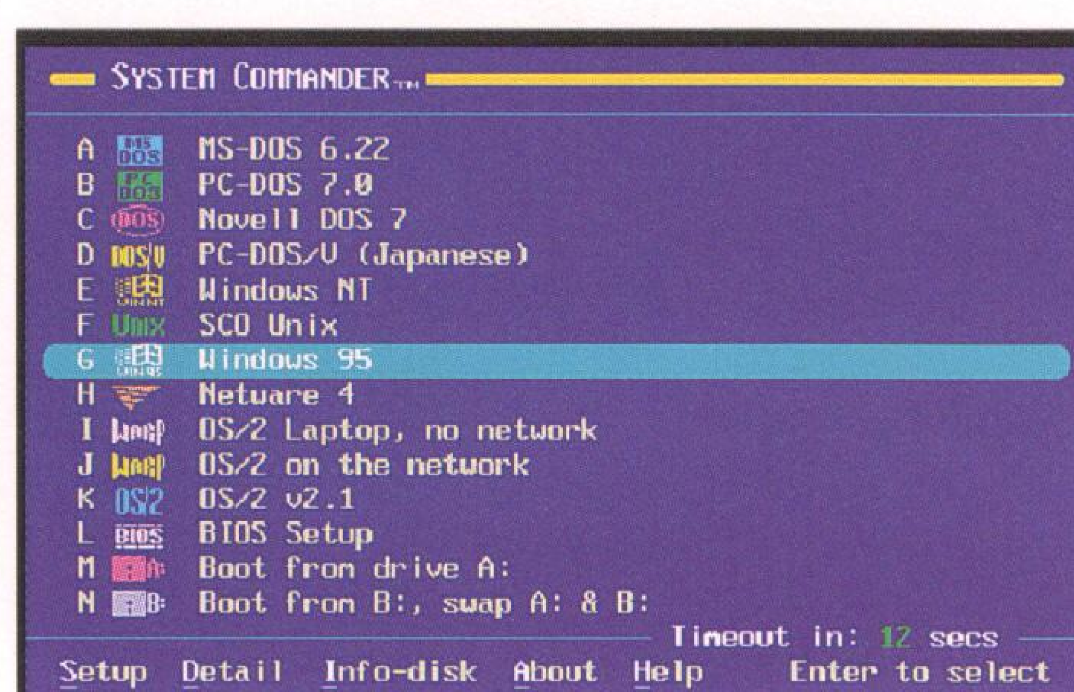
Nee, System Commander wordt pas leuk als je echt verschillende OS wilt gebruiken, en dan ook nog in verschillende versies of verschillende configuraties. Onder Windows 95 heb je het namelijk snel gehad. Je kunt (via F8) kiezen voor DOS 7 (dosprompt) of één vorige MS-DOS versie (meestal 6.2, omdat deze geïnstalleerd was op de computer voordat Windows 95 werd geïnstalleerd). Wil je dan via een bootprogramma een configuratie wijzigen, dan krijg je weer een reset en moet weer met F8 voorkomen worden dat Windows 95 opstart.

Wil je dit makkelijker, of wijzig je vaak in de configuratie-bestanden, dan kan dit nu met System Commander, maar enige kennis van MS-DOS is wel noodzakelijk om dit pakket leuk te kunnen gebruiken. Dit geldt trouwens ook voor ons bootprogramma, dat voor de echte leek te ingewikkeld is.

Bij dit alles hoort een uitgebreid achtergrondverhaal over bootsectoren, FAT's, parities, etc. maar daarvoor kun je terecht in de zeer uitgebreide en duidelijk geschreven handleiding. Ik zal me beperken tot de installatie op mijn computer, en m'n ervaring dat je toch wel "creatief onder DOS" moet zijn om alles tot een goed einde te brengen.

Ik had al Windows 3.1, Windows 95 en MS-DOS 6.2. Ondanks het bootprogramma was het werken toch nog omslachtig, omdat ik onder Windows 3.1 twee varianten wil gebruiken en onder DOS 6.2 drie (meerdere varianten van Windows 95 of b.v. OS/2 kan ook). Na installatie van System Commander vanaf de geleverde 3.5" diskette en onder Windows 95 volgens de procedure uit de handleiding ging het al fout. Microsoft laat zich niet zomaar van de bootsector verwijderen en ik kreeg de foutmelding "Unable to Write Master Boot Record". Alle mogelijke opties (BIOS instellingen, LBA software, virusscanner, etc.) waren bij mij niet van toepassing, dus ik moest de computer eerst via een diskette opstarten en daarvoor moest in de BIOS eerst de A-drive als diskdrive en als eerste boot- optie geactiveerd worden. Daarna ging alles goed, maar kreeg ik wel meteen 2 Windows 95 systemen van de 'commandant', 1 van de harddisk en 1 van de diskette, dus meteen moest er eentje verwijderd worden.





Nu heb je Windows 95 en MS-DOS 6.2. Windows 3.1 is geen besturingssysteem, doch een onderdeel van MS-DOS en deze moet dus zelf in elkaar geknutseld worden. Hiertoe maak je een kopie van de 'MS-DOS 6.2 boot', zet in de AUTOEXEC.BAT een verwijzing naar de Windows 3.1 directory en de WIN.BAT-file en wanneer je nu de computer herstart heb je een derde keuze: Windows 3.1. Via het kopiëren en/of toevoegen van andere OS kun je nu het boot-programma uitbreiden. Zo heb ik nu, in één opstartmenu, Windows 95, MS-DOS 7.0 (de DOS-prompt van Windows 95, zonder F8), MS-DOS 6.2, MS-DOS 6.2 met EMS- geheugen en SMARTDRV, Windows 3.1 met SMARTDRV en MS-DOS 5.0. Vrijwel overal geldt, dat enige aanpassingen van de CONFIG.SYS en/of AUTOEXEC.BAT nodig zijn, dus hier moet je mee overweg kunnen.

Vanaf dat moment kun je volop kiezen, besturingssystemen toevoegen of laten vervallen, varianten maken, etc. en na elke reset staat het keuzemenu klaar met alle mogelijkheden die je hebt ingevoerd. Gewoon erg makkelijk en minder omslachtig dan het F8-gebeuren, het wijzigen van configuratie-bestanden of het opstarten van een boot-bestand. Het programma houdt ook rekening met meerdere gebruikers op één systeem, want er kunnen wachtwoorden opgegeven worden voor meerdere personen. Werk je zelf onder OS/2 en wil je niet dat je kroost, tijdens het spelen onder DOS even een uitstapje maakt naar jouw Applause of Freelance in OS/2, dan kun je dit d.m.v. een password voorkomen. Ook kun je zo zorgen voor b.v. 2 versies van Windows, waarbij één variant bepaalde programma's niet kan opstarten. Voor echte wizzkids is zo'n password natuurlijk geen belemmering en verder is elk wachtwoord zo veilig als het papiertje waar het opgeschreven staat.

Via een uninstall-optie kun je System Commander ook weer verwijderen. B.v. wanneer Windows dusdanig goed is geworden dat we oude DOS-versies en Windows 3.1 niet meer nodig hebben.

Voorlopig is System Commander nog welkom en werkt het goed. Nogmaals, een beetje kennis van het werken met DOS is wel noodzakelijk, maar de handleiding is dusdanig uitgebreid dat je daaraan voldoende hebt. Leergierigen kunnen trouwens uit de documentatie heel wat leren over de verschillende Operating Systems, harddisks en hun indeling en alles wat maar met het opbooten te maken heeft. Verder staat ook duidelijk beschreven hoe je b.v AUTOEXEC.BAT bestanden moet aanpassen of b.v. MSDOS.SYS moet wijzigen om met de DOS-prompt op te starten.

Blijft over de prijs. Deze is pittig als je weinig van de mogelijkheden gebruikt. "Sensational" (staat ook op de doos) is overdreven; erg goed en vooral handig is de software zeker. Dat geldt ook voor de documentatie.

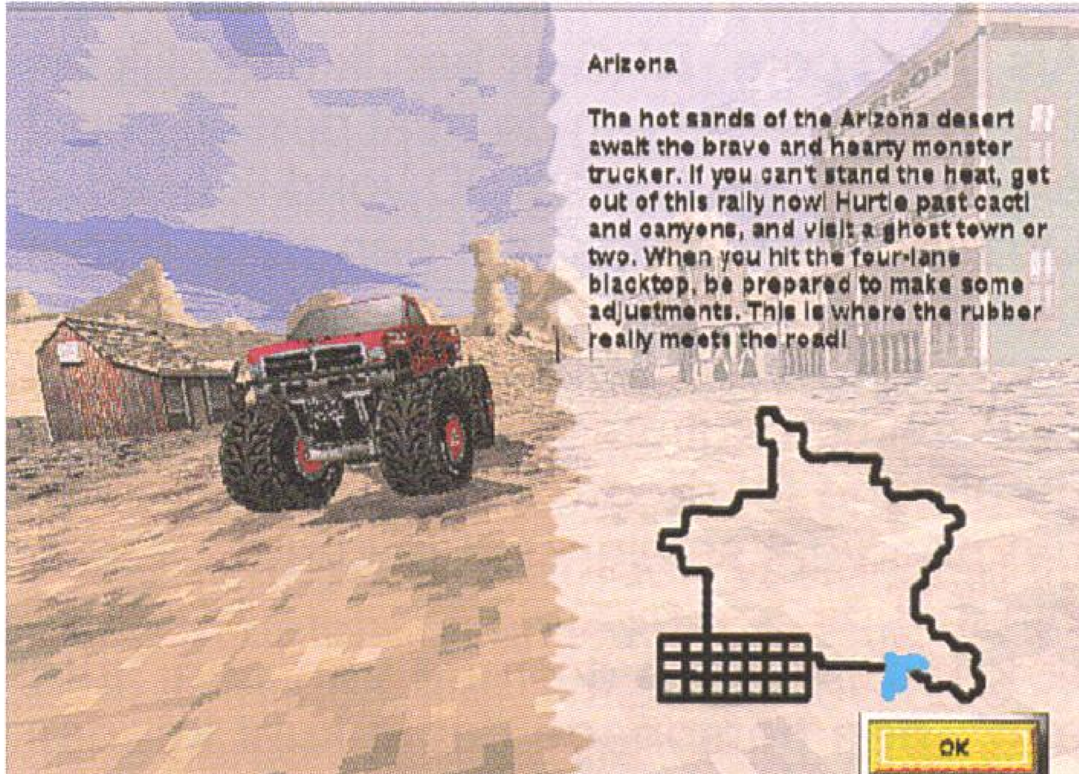
Alfred.

Beschikbaar gesteld door Mensys.

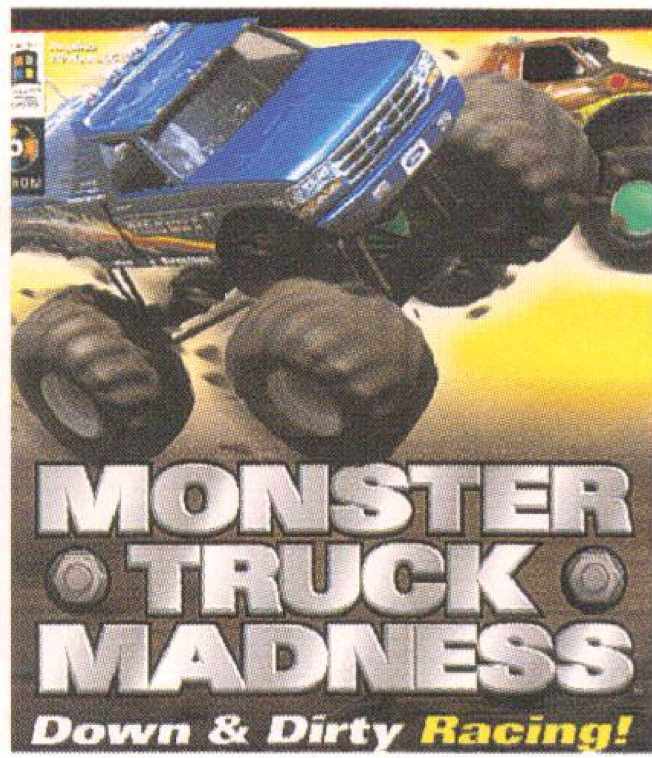
MONSTER TRUCK MADNESS

Softwarehuis: Microsoft.
Min. Pentium processor, min. 8Mb., Windows 95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Windows compatibele geluidskaart.
Aantal spelers: 1-6.
Handleiding: Engels.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 89,=

Aanbevolen: 12Mb. geheugen.
2 spelers kunnen rijden via een Hayes compatibel modem.
Meerdere spelers via "The Monster Truck Web Stop site" in Internet of een netwerk.



Op de doos staat te lezen dat we minimaal een Pentium processor nodig hebben, maar eenmaal in het installatiemenu is het toch even schrikken geblazen: voor VGA 320x200 heb je een Pentium 60 nodig, en dat is toch een resolutie waar de concurrentie genoegen neemt met een 486DX of -DX2. Voor 640x480 is zelfs een Pentium 166 noodzakelijk, en willen we dan ook nog alle details op maximum, dan is ook



dat niet genoeg. Ondanks de hoge systeemeisen krijgen we niets meer dan bij vergelijkbare programma's.

Monster Truck Madness is een racespel, maar dan rond off-road trucks; je weet wel, die dingen met die enorme tractorbanden eronder. Het racen met dit spel is aardig, meer niet. Ook slechts matig zijn de beelden en de geluiden. Het enige aardige dat dit programma te bieden heeft is, dat de hoog op de poten staande wagens makkelijk kantelen, over de kop slaan of buiten de baan door kunnen rijden. Nou ja, rijden? Maar goed, het kan en dat is gewoon aardig. Het programma zet je niet automatisch terug op de baan en dat is in het begin best grappig. Na een paar oefenrondjes heb je het eigenaardige voertuig echter redelijk onder controle en dan valt op dat je met je high-end computer, als het gaat om beeld en geluid, gewoon minder krijgt dan bij andere spellen. Ook ontbreekt het aan variatie en spelopties. Daar het spel alleen voor Windows 95 is uitgebracht is het moeilijk te beoordelen of deze matigheid aan Windows ligt of aan de programmeurs.

Op Internet kun je ook rijden, mits je de Internet Explorer (3.0) van Microsoft hebt. Je kunt dan gratis meedoen, en dat is een pluspunt. Het rijden aldaar viel me echter bar tegen. Dit ligt niet aan Microsoft, ik kon gewoon geen behoorlijke tegenstanders vinden.

Rij je met een vol veld (6 personen) dan is



het met een Pentium 166 in SVGA schokken en stotteren geblazen, zelfs met alle details op minimaal.

CONCLUSIE

Microsoft heeft heel goede programma's zoals de Microsoft Flightsim en recentelijk Close Combat. Wat ze met dit ding moeten is me een raadsel, of ze willen aantonen dat Windows 95 minder geschikt is voor dergelijke spelsoftware. Nee, geef mij de alternatieven onder DOS maar. Hier zitten dan wel geen Truck-racing spel bij, maar wat beeld, geluid en spelkwaliteit betreft vinden we makkelijk veel betere programma's, die ook nog minder hoge eisen aan de apparatuur stellen.

Alfred.

BEELD:	5
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

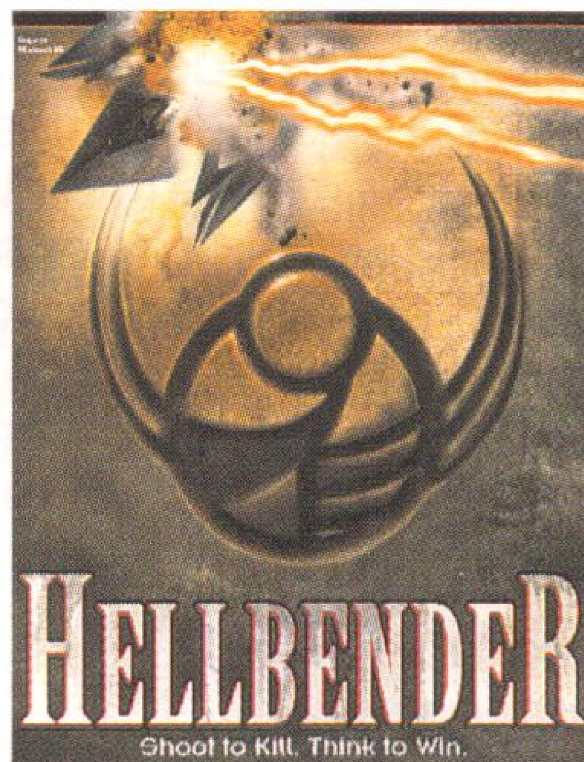
HELLBENDER

Softwarehuis: Microsoft.
Min. Pentium 75, min. 8Mb., Windows 95, SVGA, harddisk, 4x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Windows compatibele geluidskaart
Aantal spelers: 1-8.
Handleiding: Engels.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 89,=

Op de harddisk is 32Mb. ruimte nodig.
2 spelers kunnen spelen via een modem, max. 4 spelers via Internet, max. 8 spelers via een netwerk.
Aanbevolen: Pentium 90+, 16+Mb. geheugen, 77Mb. op de harddisk.

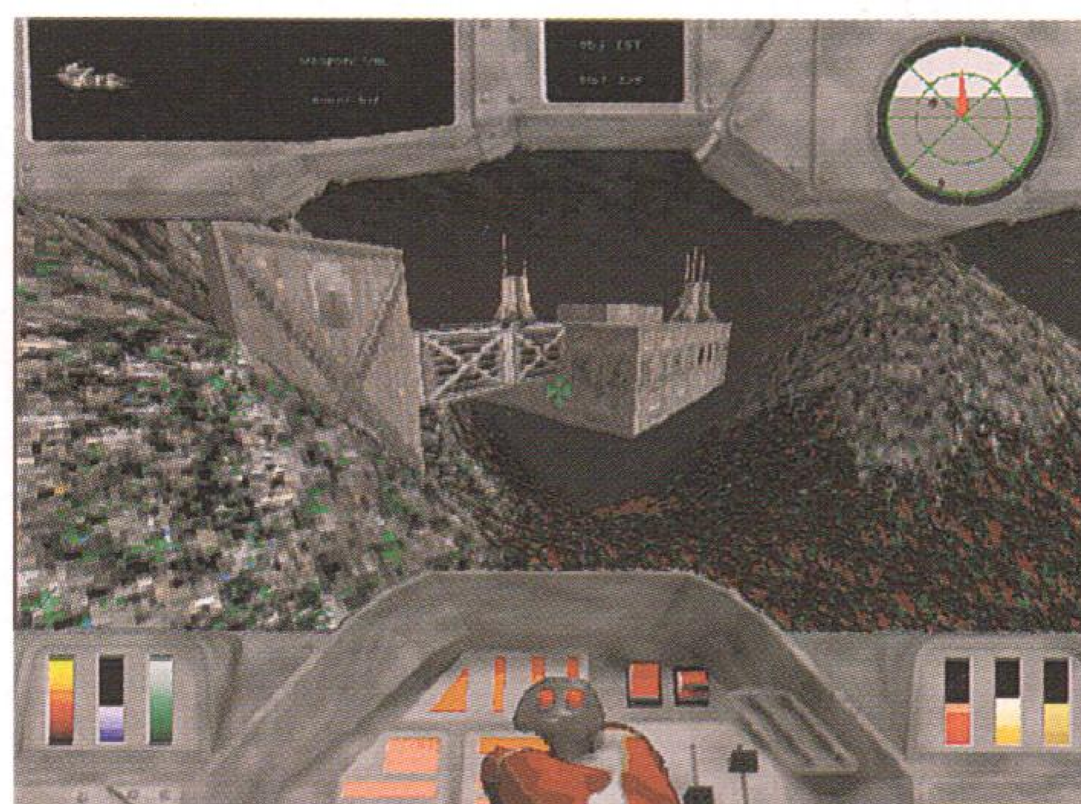
Hellbender is de opvolger Fury 3, dus nog steeds een kloon van Terminal Velocity, nog steeds erg traag; of het moet in VGA lo-res met minimale details gespeeld worden, en dat is inmiddels -en zeker met dergelijke systeemeisen- een beetje uit de tijd. Pas lekker gaat het op een Pentium 133.

We vliegen wat rond in een futuristisch vliegtoestel dat is uitgerust met een boordkanon als bij tweedekkers uit de Eerste Wereldoorlog, slechts een vuurmond en weinig zicht waar je precies op schiet. We



moeten doelen vernietigen en worden lastiggevallen door andere toestellen. Zo simpel is het gegeven, zou eenvoudig is het spel en helaas is de broodnodige variatie ver te zoeken. De beelden zijn redelijk, het geluid is matig en eigenlijk is alleen de muziek aardig. Maar juist fraaie beelden en denderende geluidseffecten moeten sfeerverhogend werken bij dergelijke programma's die spelkwaliteit missen en dat ontbreekt hier dus.

Terminal Velocity (zie Software Gids nr. 34) deed dit wel en had voor maximale beeldkwaliteit in VGA slechts een 486DX2 no-





dig. Wie meer spelkwaliteit en vooral sfeer zoekt kan veel beter Descent 1 (Zie Gids nr. 31) of 2 (Gids nr. 38) aanschaffen. Vooral Descent 2 (SVGA t/m 800x600) heeft veel meer spelelementen, is verslavend en zit vol afwisseling.

Al met al is Hellbender wat minder magertjes dan Monster Truck, maar het spel is nog steeds ver onder de maat, gezien de computer die nodig is.

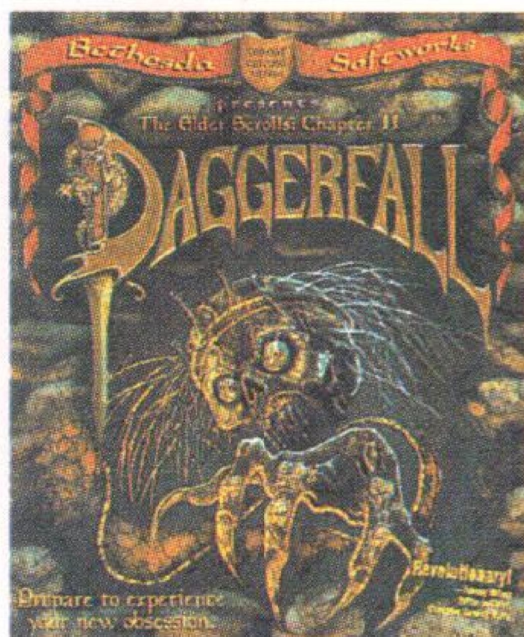
Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

The Elder Scrolls Chapter 2: **DAGGERFALL**

Softwarehuis: Bethesda Softworks.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 6.0+, VGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Sound Blaster en compatibel, SB16/AWE32, Gravis Ultrasound, Ensoniq Soundscape.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 109,=



ARS EST CELARE ARTEM

De lijfspreuk van het softwarehuis Bethesda betekent: "De grootste kunst is, de kunst te verbergen". Aan een kunstwerk mag men niet afzien hoeveel moeite het gekost heeft om het te maken.......
Op 22 september j.l. werd Daggerfall gelanceerd in Amerika en binnen een week had ik mijn exemplaar (besteld via Internet) in huis. Het Amerikaanse pakket bestaat uit een zeer forse, maar heel fraai geïllustreerde doos, een kunstzinnig uitgevoerde handleiding op A5 formaat van 90 bladzijden, wat registratie- en reclamemateriaal plus natuurlijk de CD-ROM in jewel box.
Alles aan Daggerfall is groots en het is bekend, dat het wel degelijk een heleboel tijd en moeite heeft gekost om dit monsterproject te realiseren.

ARENA

Arena was het eerste deel in de Elder Scrolls serie. De disketteversie werd door mij gerecenseerd in Software Gids nr.25 (mei/juni 1994). Voor FL. 139,= kreeg je toen "een omvangrijk dungeon adventure met zeer gevarieerde gangenstelsels en veel tegenstanders". En bugs, heel veel bugs.....
Deze disketteversie moest eigenlijk gezien worden als een soort beta-test, waarbij de spelers (die dik betaald hadden voor het pakket) de fouten mochten herstellen. Dit resulteerde een jaar later na zes patches in de CD-ROM uitvoering, die opnieuw FL. 139,= kostte en die in Software Gids nr.31 nog maar een 7 voor de spelkwaliteit kreeg. De concurrenten hadden inmiddels ook uitgepakt met betere RPG's.

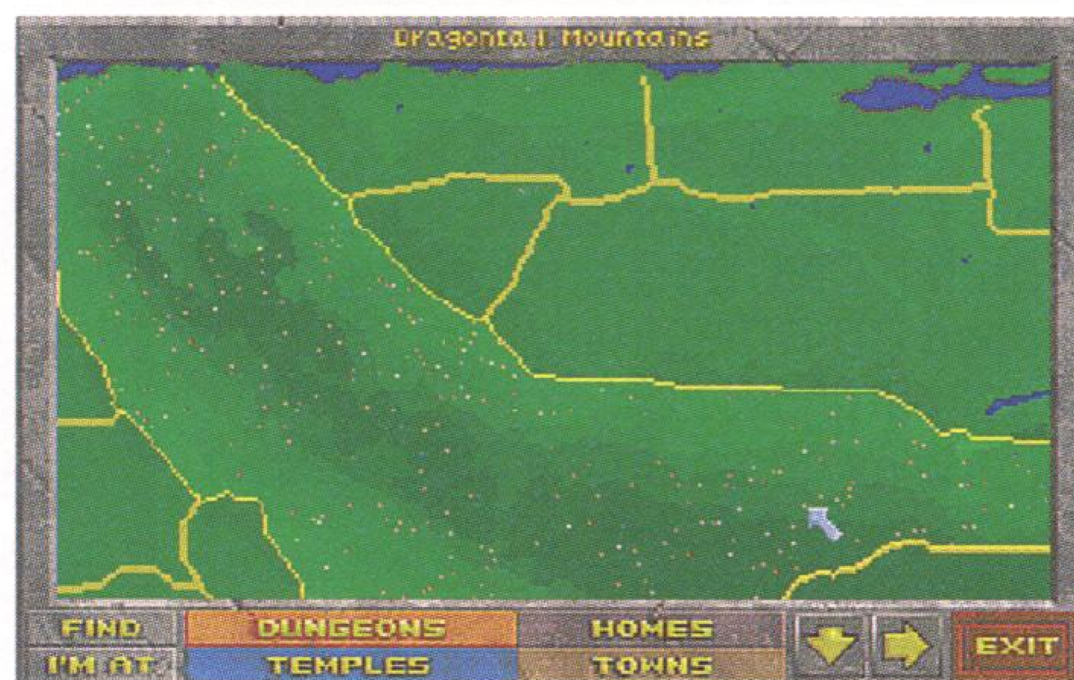
DEMO

Met Daggerfall lijkt de geschiedenis zich te herhalen: er is veel te vroeg mee geadverteerd en de demo (die al sinds een jaar te downloaden is of via "cover mount" CD-ROM's verspreid werd) is niet bepaald een aanbeveling geweest voor het uiteindelijke product. De demo was niet vooruit te branden op een Pentium 133 (toen zo'n beetje de snelste machine) en na het uitbrengen van de zoveelste patch voor de demo vonden de programmeurs het welletjes. In plaats van de demo nog verder op te lappen, werd besloten alleen nog aan het eindproduct te gaan werken en het hele besturingssysteem te veranderen.
Bethesda had inmiddels Terminator Future Shock uitgebracht, een "first person, real time, 3D action adventure" (Software Gids 37) met de XngineTM engine. Dit systeem levert bij relatief weinig machinevermogen zeer fraaie beelden en deze Doom kloon kreeg dan ook lovende recensies.

INSTALLATIES

In tegenstelling tot de demo is de eindversie van DAGGERFALL goed te spelen op een 486DX2/66 (de minimale configuratie). Er zijn 4 mogelijkheden om te installeren: Minimum install (37Mb. vrije harddisk ruimte), Medium (95Mb.), Large (213Mb.) en Huge (450Mb.). Op onze 486DX2/66 hebben we de minimale installatie uitgeprobeerd en dan moet je wel wat geduld opbrengen: de 4x speed CD-ROM drive staat te laden als een gek, maar de videofilm tijdens het intro draaide goed. Ondanks het feit dat de gebruikte videokaart geen LocalBus of PCI kaart is. Tijdens het spelen blijkt de 37Mb. installatie wel erg minimaal: schokkerige beelden en lange inlaadtijden. Als je dus de harddiskruimte vrij kunt maken, is deze minimum-install beslist af te raden.
Het andere uiterste: installeren met de "huge" optie op een Pentium 133 met een 8x speed CD-ROM drive. Dan ga je wel even lekker te keer, mits je regelmatig bij Bethesda op bezoek gaat om te kijken of er een patch is. De eerste upgrade, die een





heleboel fouten corrigeert, was al op 3 oktober te downloaden (DAG175.exe). Op 11 oktober volgde er een tweede (DAG177.exe). Let op: beide patches moeten in volgorde geïnstalleerd worden; versie 1.77 is dus geen vervanger van 1.75!

DOOM MET KARAKTER

Als "hard core" RPG-er ben ik eigenlijk niet zo gecharmeerd van de "first person shoot-em-ups". Duke Nukem 3D vond ik goed en Quake kon me ook wel een paar dagen boeien, maar meer ook niet. Alleen door gangen rennen, vijanden neerknallen en wat geheime ruimtes ontdekken om dan bij de uitgang tot de ontdekking te komen dat het nog veel sneller had gekund...... Ieder zijn meug.
Ik kruip liever in de huid van een "alter ego", een personage dat je kunt kneden, trainen etc. en dat een eigen leven gaat leiden op je computer. Als dat dan ook nog kan in sfeervolle dungeons met acceptabele graphics, zul je mij niet horen klagen. Wat dat aangaat zijn de eerste indrukken van Daggerfall goed, al is het jammer dat de graphics in VGA zijn en dus wat blokkerig.

KING LYSANDUS

In de introfilm word je verteld door de huidige keizer van Tamriel, dat de geest van Koning Lysandus nog altijd rondwaart in de stad Daggerfall, waar deze koning een jaar geleden sneuvelde. Je hoofdopdracht is deze geest tot rust te brengen en daarbuiten moet je ook nog een amoureus getinte brief opsporen, die nooit is aangekomen.
Verder kent Daggerfall geen verhaal: de ontwikkelingen binnen het spel zijn afhankelijk van de acties van de speler. Dat begint al met het bepalen van je persoonlijkheid: Tamriel bestaat uit negen provincies, die bewoond worden door verschillende rassen. Kies een thuisland en de discriminatie slaat al toe: minstens de helft van de totale bevolking van Tamriel heeft al een hekel aan je. In mijn geval omdat ik een "Dark Elf" ben met een donkergrijze huidskleur en puntoortjes. Nou, en?
De volgende stap is de beroepskeuze: dit kan omslachtig door het beantwoorden van allerlei multiple choice vragen of direct vanaf een lijstje bij het "arbeidsbureau". Nou, nou: als spellsword met puntoortjes moet je wel heel erg je best doen om bij de rest van de wereld in een goed blaadje te komen. Maar daar wordt hard aan gewerkt. Er zijn nog 17 andere beroepen om uit te kiezen: van bard tot dief en van magiër tot krijger. Bovendien is er nog de optie van een "custom" beroep, waarbij je alle gegevens voor een ras zelf kunt genereren. Kost even tijd, maar je hebt er uiteindelijk wel profijt van.

CARRIÈRE

Elk beroep kent speciale vaardigheden. Bij mij als spellsword (magiër, die ook wel aar-

dig met wapens kan omgaan) waren de primary skills in eerste instantie: axe, long blade and running. Major skills waren destruction, blunt weapon en alteration.
Na enige tijd spelen (of na het aandachtig lezen van de handleiding) kom je echter tot de ontdekking, dat het opvoeren van levels in Daggerfall afwijkt van de gangbare procedure. Bij andere RPG's is het zo, dat je een bepaald aantal experience punten moet halen, waarna je level verhoogd wordt. Bij dit spel worden de percentages van de primary en major skills bij elkaar geteld en het gemiddelde daarvan is doorslaggevend voor het opvoeren van je level. Je ziet bij de gegevens van de spellsword, dat je je in de praktijk moet bekwamen in 3 verschillende wapens om ervaringspunten te krijgen en dat ging mij iets te ver. Vandaar dat ik opnieuw begonnen ben met een spellsword volgens de "custom" methode. Deze heeft als primary skills: long blade, running en critical hit en als major skills: destruction, medical en mysticism. Je kunt voor zo'n character overigens zelf een beroepsnaam opgeven. Zo ken ik bijvoorbeeld al één speler, die als "Shadowcaster" rondloopt.

Al deze gegevens worden vastgelegd in een soort databank en je kunt ze altijd nalezen in je "history file", waarin de levensloop van je personage is opgetekend. Al je verdere acties worden eveneens genoteerd en zijn bepalend voor het verloop van je carrière.

PRIVATEER'S HOLD

Op de landkaart van Tamriel zijn werkelijk duizenden locaties te vinden, maar elk spel begint in de dungeon Privateer's Hold, waar je aangespoeld bent na een schipbreuk. Hier zijn de tegenstanders nog niet zo erg sterk, dus het is ook een goede plek om af en toe eens naar terug te gaan, als je geld en spulletjes nodig hebt. Zoals gezegd zijn de graphics -vooral van dichtbij- wat blokkerig, maar over het algemeen ziet het spel er niet slecht uit.
Aan de bediening moet je even wennen. Voor Arena-spelers zijn sommige functies vertrouwd, zoals het activeren van je wapen(s) en het indrukken van de rechtermuisknop tijdens gevechten, waarbij je met de muis heen en weer of op en neer moet zwaaien om de tegenstanders te raken. Voor het rondlopen zijn verschillende technieken toepasbaar: gewoon met de cursortoetsen of met de muis of een combinatie van beiden, waarbij bovendien het gezichtsveld in te stellen is. Naar boven en beneden kijken behoort eveneens tot de mogelijkheden en dat geldt ook voor bukken, dat handig is om vijanden van hun spullen te ontdoen. Bij de voorganger was dat af en toe knap lastig.
Voor dit soort toepassingen (zoals bijvoorbeeld ook rennen, zwemmen, zweven, etc.) zijn nog aparte toetsenbordfuncties nodig. Met een beetje oefening krijg je dat uiteindelijk wel in de vingers.

AUTOMAPPING

Binnen de dungeons is de automapping nogal onoverzichtelijk: de gangenstelsels bestaan uit verdiepingen met hellingen, trappen, liftschachten, e.d. en dat moet allemaal in kaart gebracht worden. De kaarten kunnen gekanteld worden en er is een 3D view optie, maar hoe meer er van een dungeon verkend is, des te lastiger wordt



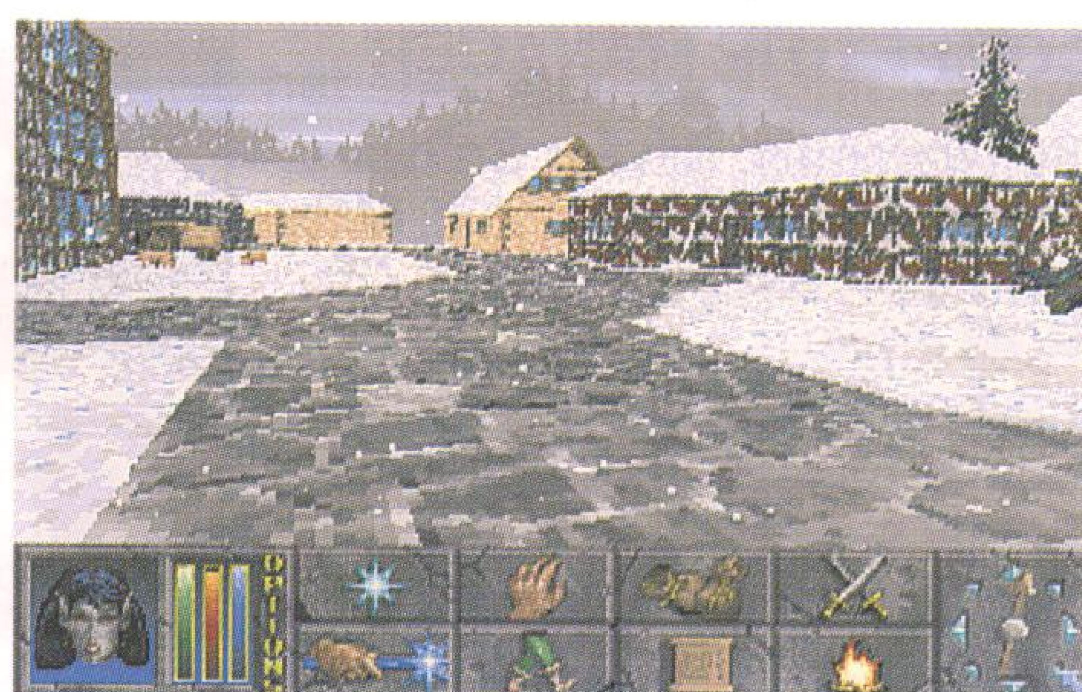
het om te zien waar je precies bent. Wie de automapping van een spel als Thunderscape al niet lekker vond, zal die van Daggerfall helemaal een ramp vinden. Zodra je een dungeon verlaat, wordt de automapping gedeactiveerd en bij een eventueel volgend bezoek weer opnieuw ingesteld.
Na het vinden van de uitgang van Privateer's Hold kom je in het buitengebied, waar geen automapping voorhanden is. De landkaart wordt door het intikken van de "W" tevoorschijn gebracht en dan kun je kiezen uit meer dan 30 landen met ontelbare locaties. De eerste keus is volgens de aanwijzingen het land Daggerfall en met "find" kun je weer Daggerfall opgeven; ditmaal is dat de hoofdstad. Als je mazzel hebt is het dag en kun je de stadspoort door, waar een andere automapping gebruikt kan worden voor de stadskaart, die heel wat beter is dan die in de dungeons. Gilden, herbergen en winkels hebben elk een eigen kleurcode, dus je hoeft niet elk gebouw apart aan te klikken. Wil je een specifieke locatie weten, dan kun je dat aan de voorbijgangers vragen.

JAREN SPELPLEZIER?

Als je Daggerfall koopt om alleen de hoofdopdracht tot een goed einde te brengen heb je een standaard RPG in handen, dat in een paar weken uitgespeeld kan worden. Volg de aanwijzingen, die door middel van briefjes in je inventory gestopt worden, praat met leden van de koningshuizen en voer hun quests uit.
De hoofdopdracht is verspreid over 12 dungeons, die weinig problemen opleveren buiten de "standaard" bugs zoals het vastzitten van vijanden (of van jezelf) in muren en het willekeurig uit het spel geknikkerd worden. Is mee te leven, zolang je maar regelmatig een SAVE game veiligstelt.

Volgens de advertenties en de kreten op de doos is dat echter niet de bedoeling van Daggerfall. Op bovenvermelde manier is het onmogelijk om een carrière op te bouwen. Voor het bezitten van een eigen huis of een schip heb je tonnen aan goudstukken nodig en om een status te bereiken binnen een gilde zul je een heleboel "quests" van dat gilde uit moeten voeren.
Dit zou het sterke punt van Daggerfall moeten zijn, maar helaas is het ontaard in een bron van ellende voor de spelers en de reden dat veel kopers er binnen een paar weken op uitgekeken waren. De programmeurs hebben het te groot en te complex gemaakt. Bovendien is hoofdprogrammeur Ted Peterson enkele maanden geleden weggegaan bij Bethesda, dus moeten zijn opvolgers de troep zien op te ruimen. Hetzelfde hebben we een tijd geleden gezien bij Stonekeep en ook het pretentieuze project Dungeon Keeper kampt met hetzelfde probleem.

De duizenden locaties bestaan uit dunge-



ons, kastelen en andere gangenstelsels, die -in tegenstelling tot de dungeons uit de hoofdopdracht- willekeurig gegenereerd worden. Dit afhankelijk van de opdracht, waaraan je op een bepaald moment werkt. De structuur is weliswaar iedere keer hetzelfde, maar als je bijvoorbeeld een voorwerp moet zoeken of een monster moet verslaan is het wel de bedoeling dat het/men daar aanwezig is. Jammer genoeg komt het veelvuldig voor, dat dit niet het geval is en dan ben je avonden lang helemaal voor joker bezig geweest. Dit heb ik niet alleen zelf aan den lijve ondervonden, maar ik heb het in diverse gamers forums gelezen en van andere spelers gehoord.
Je hebt binnen het spel een reputatie op te houden en het niet vervullen van een opdracht is zowat het ergste dat je kunt uithalen. Je krijgt dan op zijn minst geen nieuwe opdrachten en je loopt de kans gedegradeerd te worden binnen een gilde of zelfs uit het gilde verbannen te worden.
Dus neem je uiteindelijk alleen nog maar opdrachten aan, waarvan je zeker weet dat je ze uit kunt voeren en dat zijn nu net de saaiste. Als je zo bezig bent, kom je er ook nog achter dat het aantal quests eigenlijk maar beperkt is en dat de dungeons wel erg veel op elkaar lijken. Dat geldt trouwens ook voor de steden en de bewoners ervan.

CONCLUSIE

We hebben er zo lang op moeten wachten en dan nog al die fouten! Ondanks alles is Daggerfall toch geen echt slecht RPG en blijf ik proberen een Super Dark Elf te worden. Dan duurt het maar wat langer.
Ik zal me in de beoordeling beperken tot de waardering van de hoofdopdracht: over de graphics heb ik het al gehad. De muziek is uitstekend als je een 16- bit geluidskaart in de computer hebt; met een 8-bitter is het allemaal wat magertjes en klinken de melodietjes hetzelfde als die in Arena. Ook de geluidseffecten zijn prima: af en toe maken vijanden zo'n rotherrie, dat je ze extra fanatiek te lijf gaat om van het lawaai af te zijn. Spraak ben ik alleen in het intro tegengekomen. Wel is er ontzettend veel tekst te lezen, onder meer in honderden boeken die je vindt of in bibliotheken kunt doornemen om de wereld van Tamriel beter te leren kennen.

Jocelyn the Spellsword

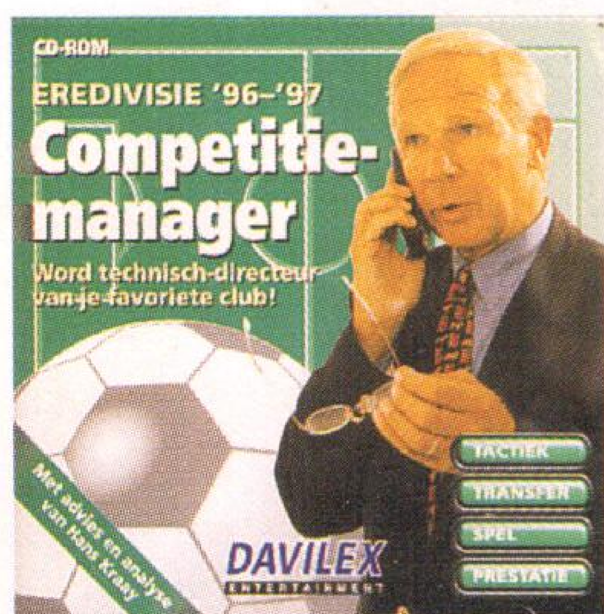
BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Uitgeverij Herps.

TIPS EN PATCHES VIA INTERNET

Jocelyn's RPG Pagina (http://www.softwaregids.com)
Bethesda Softworks: (http://www.bethsoft.com)

COMPETITIE MANAGER



Softwarehuis: Davilex Software.
Min. 80386DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1-2.
Handleiding, schermteksten: Nederlands.
Richtprijs: FL. 49,95

Aanbevolen: 80486DX processor of sneller.

De naam competitiemanager is enigszins misleidend, omdat dit al gauw het idee schept, dat dit spel een voetbalmanager is. Je bent echter technisch directeur van een zelf te kiezen Nederlandse eredivisie-club. Het enige wat dit spel gemeen heeft met een echte voetbalmanager is, dat je spelers kunt kopen en verkopen. Dit is tevens de enige manier waarop je zelf invloed uit kunt oefenen op de financiële resultaten van je club. Als technisch directeur kun je verder de tactiek bepalen en natuurlijk de wedstrijden spelen.

Management

De management mogelijkheden zijn in dit spel beperkt. Het belangrijkste is het kopen en verkopen van spelers om op deze wijze een zo sterk mogelijke ploeg te creëren. Verder moet je de spelers tevreden houden. Als ze namelijk enige wedstrijden achter elkaar op de reservebank plaats moeten nemen, worden ze ontevreden en gaan vervolgens op zoek naar een andere club. Ook hun salaris speelt een belangrijke rol. Als technisch directeur word je ook geconfronteerd met allerlei onverwachte gebeurtenissen. Zo krijg je regelmatig bericht, dat een speler tijdens de training geblesseerd is geraakt of dat de supporters zich misdragen hebben en je een schadevergoeding moet betalen. Gelukkig word je tijdens het managen van al deze problemen bijgestaan door Hans Kraay sr. Hij geeft persoonlijk uitleg over de tactieken waar je uit kunt kiezen en natuurlijk een analyse van je volgende tegenstander. Dit laatste komt goed uit de verf en is ongetwijfeld het sterkste punt van deze competitiemanager.

Voetbalsimulatie

De wedstrijden kun je door de computer laten simuleren of zelf spelen. Dit onderdeel van het spel vond ik echter tegenvallen. Op de eerste plaats kunnen je spelers alleen schieten, 'passen' of een tackle uitvoeren. Verder is de speelsnelheid nogal traag, met name als je in een hoge resolutie speelt. Als dan de scheidsrechter voor bijna elke tackle ook nog eens een gele kaart geeft, blijft er van speelplezier weinig over.

Beeld en Geluid

Wat betreft uiterlijk is het spel wel goed verzorgd. Zo speel je met echt bestaande clubs en spelers uit de PTT-Telecompetitie. Beeld en geluid tijdens de wedstrijden zijn goed en de menu's zien er verzorgd en overzichtelijk uit. Verder zijn de videofragmenten met Hans Kraay sr. van behoorlijke kwaliteit.

Conclusie

Competitiemanager heeft zeer zeker een aantal goede kwaliteiten. Echter, zowel voor het management deel als voor het arcade deel geldt, dat het nogal beperkt is. Natuurlijk mag er verschil zitten tussen een spel van FL. 50,= en van pakweg FL. 100,=. Maar bij deze titel is het zo, dat je voor het laatstgenoemde bedrag diverse spellen kunt aanschaffen, die veel meer dan het tweevoudige aan spelkwaliteit te bieden hebben.



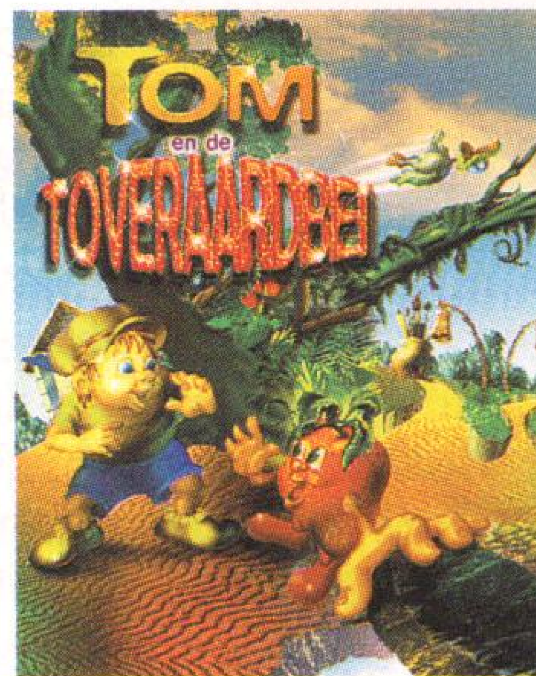


Erwin Kriesels.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	4
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

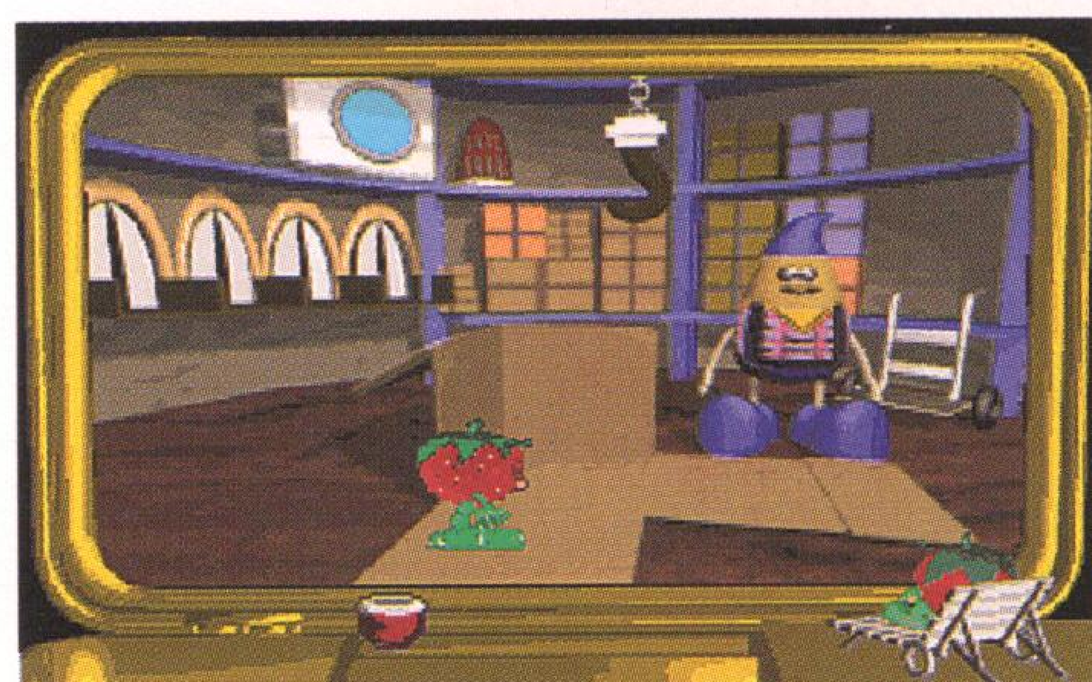
Beschikbaar gesteld door Davilex Software.

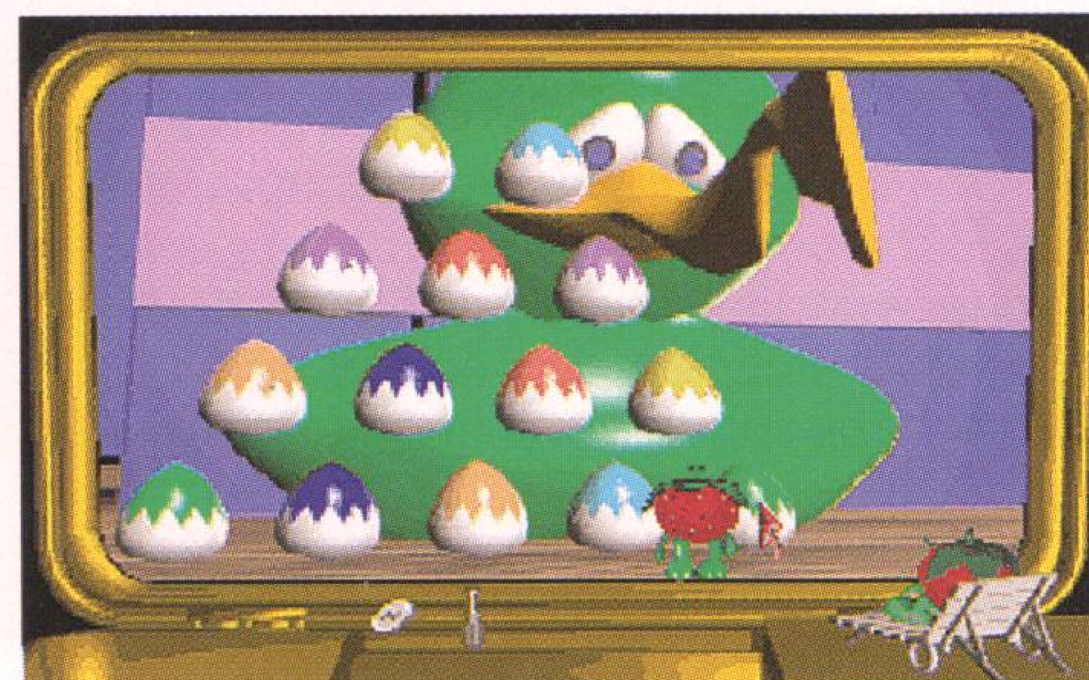
TOM EN DE TOVERAARDBEI



Softwarehuis: SCOPS Software.
Min. 80386DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Nederlands.
Schermteksten: Nederlands.
Spraak: Nederlands.
Leeftijd: Vanaf 3 jaar.
Richtprijs: FL. 79,95

Tom en de Toveraardbei biedt een combinatie van avontuur, spelen en leren. Het leren gebeurt bij allerlei aardige spelletjes waarbij o.a. kleur- en vormherkenning worden geoefend. Verder zijn er spellen om vorm en detail te onderscheiden zoals het overbekende memory en een "zoek de fouten" spel waarbij de verschillen tussen twee afbeeldingen gevonden moeten worden. Ook zijn er cijferspellen en behendigheidsspellen.
Het avontuur zit 'm in het achtergrondverhaal. Overal waar een spel wordt gespeeld kan Tom spulletjes krijgen en overal worden ook spullen gevraagd. Je moet dus van locatie naar locatie, daar de puzzels oplossen en je beloning (terug)brengen naar de plaats waar deze nodig is, en vooral onthouden wie wat wil hebben.
Het spel bevat vele animaties, is 3D uitgevoerd en voorzien van duidelijke en langzaam gesproken teksten. De kinderen die dit spel gaan spelen zullen wel geduldige typjes moeten zijn, want er wordt erg veel verteld en er wordt erg veel uitleg gegeven. Ik kan me voorstellen dat er kinderen zijn die meteen de spellen willen spelen en niet naar het 'gezeur' willen luisteren (ik ben zo'n kind geweest volgens m'n moeder, en ben 't nog steeds volgens m'n vrouw), maar dat moeten de ouders maar inschatten.
In een persbericht staat dat het spel geschikt is voor kinderen vanaf 3 jaar, maar dat "3 jaar" is alleen met erg veel hulp, want de meeste onderdelen van het avontuur zijn gewoonweg te lastig voor kinderen van die leeftijd.
Voor de rest valt er niets op aan te merken. Leuke beelden, leuke spellen, en vooral een schitterend idee om de spellen in een avontuur onder te brengen. Door het verhaal en de daaraan gekoppelde opdrachten worden de kleintjes gemotiveerd om ook de minder leuke (maar wel leerzame) spellen te spelen om zodoende beloond te worden en uiteindelijk het gehele verhaal tot een goed einde te brengen. Het avontuur kan trouwens meerdere keren gespeeld worden vanwege de instelbare moeilijkheidsgraad.





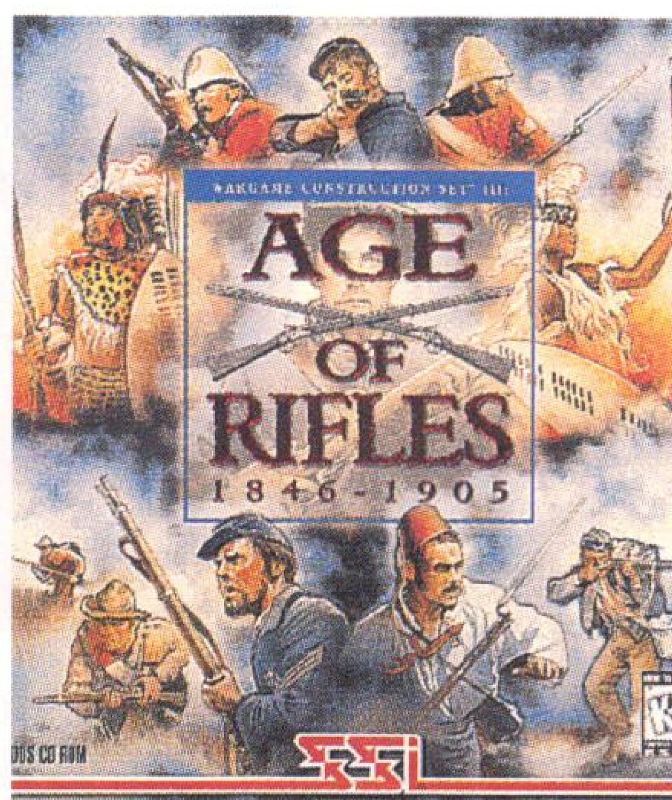
Alfred

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

AGE OF RIFLES

Softwarehuis: S.S.I.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Roland RAP-10, Sound Blaster en compatibel, Gravis Ultrasound, Wave Jammer, Microsoft Sound-system, ES688.
Aantal spelers: 1-2.
Handleiding: Engels.
Schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 108,=



Pentium aanbevolen.

Tussen 1846 en 1905 was het geweer het belangrijkste wapen op het slagveld. Aan dit tijdperk heeft SSI, met name ontwerper Norm Koger, daarom een speciaal wargame gewijd dat 'Age of Rifles' (AOR) heet. Het geweer is het wapen van de infanterist en AOR is dan eigenlijk ook een eerbetoon aan de klassieke voetsoldaat, die zich dankzij de technische ontwikkeling van zijn wapen steeds beter kon verdedigen.

AOR heeft als ondertitel Wargame Construction Set III gekregen en is eigenlijk een aanvulling op constructieset II, die 'Tanks!' heet. 'Tanks!' werd een paar jaar geleden door Koger ontworpen en is nog steeds populair, gezien alle extra scenario's die ervoor werden uitgebracht. Tanks! en AOR hebben ook veel gemeen: een groot aantal scenario's en campagnes, de mogelijkheid om er zelf heel wat aan toe te voegen en een vlotte speelstijl. AOR doet ook sterk denken aan de reeks wargames die SSI meer dan tien jaar geleden uitbracht: Battles of Napoleon, Gettysburg, Antietam en Shiloh bijvoorbeeld, van de hand van Chuck Kroegel, tegenwoordig directeur van SSI. De verwoestende melees en de beperkte beweeglijkheid van de troepen van toen zijn gebleven, maar het ziet er natuurlijk allemaal veel beter uit. En een muis werkt veel prettiger dan een toetsenbord als je veel orders moet geven.

Musket

Het geweer speelde aan het begin van de negentiende eeuw nog een bescheiden rol op het slagveld. Het musket was een onnauwkeurig wapen en voordat de schutter tijd had om het te herladen stond er meestal al een cavalerist met een scherpe sabel voor zijn neus. De bajonet bleek dan doorgaansl het meer effectieve wapen. Dat veranderde rond 1840. Er werden geweren ontworpen die ver, nauwkeurig en vaak konden schieten. Zelfs de artilleriebemanningen waren niet meer veilig voor scherpschutters. De ooit zo verwoestende aanvallen van de cavalerie kregen het karakter van zelfmoordacties, omdat de ruiters door een hagel van kogels werden getroffen. De echte glorietijd van het geweer lag tussen 1860 en 1880. Kort daarna werd het machinegeweer uitgevonden en werd de artillerie sterk verbeterd, waardoor het geweer niet meer het dominante wapen was op het slagveld.

In de tweede helft van de negentiende eeuw werden vele bloedige conflicten uitgevochten. In AOR heeft de Amerikaanse Burgeroorlog de meeste nadruk gekregen. Drie campagnes zijn er aan gewijd, een voor de veldslagen in het oosten, een voor het westen en een totale campagne. Vrijwel iedere slag is vertegenwoordigd, van Manassas en Bull Run tot Antietam, Chickamauga, Nashville, Gettysburg en Washington. De veldslagen zijn ook als losse scenario's te spelen.

De resterende campagnes en veldslagen zijn tamelijk uniek als wargames. Zo is de oorlog tussen de VS en Mexico in 1846 vertegenwoordigd. Bij die strijd veroverde Amerika onder meer Texas en een stuk Californië. De onvermijdelijke Pruisen onder ijzeren kanselier Bismarck hebben hun eigen Europese campagnes: de zesweekse oorlog met Oostenrijk in 1866 en de Frans-Duitse oorlog in 1870. Rusland leed een gevoelige nederlaag in de strijd tegen Japan in 1905 en dat is ook een reeks veldslagen. Tenslotte was koningin Victoria van Engeland als 'Soldatenkoningin' betrokken bij meer dan 80 bloedige conflicten, met name in de koloniën van het Britse wereldrijk. De Sikh-oorlogen in India, De Krimoorlog, de Chinese Boxer Opstand en de Zulu-oorlog, om er maar een paar te noemen. De Zulu-oorlog kreeg al eens gestalte in het spel 'Rourke's Drift' van Impressions.







Tin

In AOR worden al deze veldslagen uitgevochten in de stijl van de klassieke 'table-top-wargames', dat wil zeggen dat je de 'tinnen' soldaatjes op hun voetjes op het oorlogsterrein neerzet en ze heen en weer gaat schuiven. Een stijl die je ook in Waterloo van Talonsoft aantreft, alleen is het daar nog veel mooier uitgevoerd. Bij AOR kan je echter ook zelf de soldaatjes 'beschilderen', in de constructieset, met een keus uit meer dan 1000 uniformcombinaties.

AOR wordt in beurten gespeeld. Naast de dominante infanterie spelen artillerie en cavalerie vanzelfsprekend nog steeds een rol. Het eigenlijke slagveld is al behoorlijk ingezoomd, zodat het overzicht van een slag soms moeilijk is, ondanks de aanwezigheid van overzichtskaartjes. De bediening is soepel, in de stijl van voorganger Tanks! Bewegen is troepen aanklikken en slepen, over de vijand heen als je een melee wil, maar je kan de vijand ook van enige afstand beschieten. Ingraven, troepen draaien, formatie veranderen, kanonnen door paarden laten slepen, het gaat allemaal met een enkele muisklik. Het is bij iedere slag de bedoeling bepaalde plaatsen te veroveren en die tot de laatste beurt vast te houden.

De kaarten en de troepen mogen er dan niet zo mooi uitzien als in de producten van Talonsoft, maar AGE OF RIFLES speelt misschien juist daarom wel razendsnel. Animatie is er in de vorm van vuur uitbrakende en rokende kanonnen en geweren. Verder de bekende slagveldgeluiden en toepasselijke muziek, verschillend voor de diverse campagnes. De computer is een taaie tegenstander. De informatie over de veldslagen die in de gebruiksaanwijzing ontbreekt is terug te vinden in de Gazetteer, de database in het spel zelf. Een punt van kritiek is dat al die veldslagen wel erg op elkaar gaan lijken als je het spel veel speelt. Voor enige afwisseling zorgen in ieder geval de Zulu's, die omsingelde Britse soldaten met schilden en speren in grote moeilijkheden kunnen brengen. Een ernstiger punt van kritiek is het feit dat het spel nogal eens vastliep, iets dat ik van SSI niet gewend ben. Het is te hopen dat daar snel een patch voor komt.

Een aardig detail is dat SSI een prijs van duizend dollar heeft uitgeloofd voor degene die het fraaiste scenario in elkaar draait met de editor van AOR. Informatie is te vinden op Internet:
http://www.ssionline.com.

Frank Buurman.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

FABLE

Softwarehuis: Telstar.
Min. 80486DX, min. 8Mb., DOS 5.0+, Windows 95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Roland RAP-10, Sound Blaster en compatibel, Gravis Ultrasound Max, Microsoft Soundsystem, Ensoniq Soundscape, AdLib Gold, Sound Galaxy NX PRO 16, WAVjammer, ARIA, Reveal FX/32, Toptek Golden 16, ESS Audio Drive, I/I Magic Tempo.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels, Frans, Spaans, Deens.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 99,95

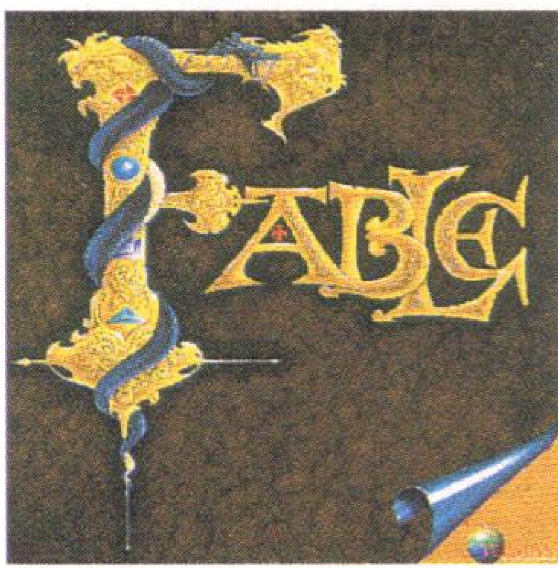
Ook uitgebracht voor Macintosh.

FABLE wordt geleverd in een uitzonderlijk mooie boxverpakking die eruit ziet als een waar sprookjesboek met daarin helaas wel veel lucht, een viertalige handleiding en de cd in opbergdoosje. Installeren onder WIN95 is een fluitje van een cent.

Fable -de titel spreekt voor zich- is een grafisch adventure in sprookjesstijl dat in grote lijnen past in het rijtje van titels zoals King's Quest 7, Kyrandia 3 en Simon de Sorcerer 2. Bekend is dat van alledrie de laatstgenoemde titels er een vervolg in de maak is.

Er was eens...

Er was eens, lang geleden, een wereld Balkhane genaamd. Deze werd bevolkt door magische, vaak vreemde wezens met ongekende machten (Mecubars) die het land bestuurden en in harmonie leefden met de mensheid. Alles was pais en vree, tot een snoodaard genaamd Ismael samen met 4 confraters een greep naar de macht



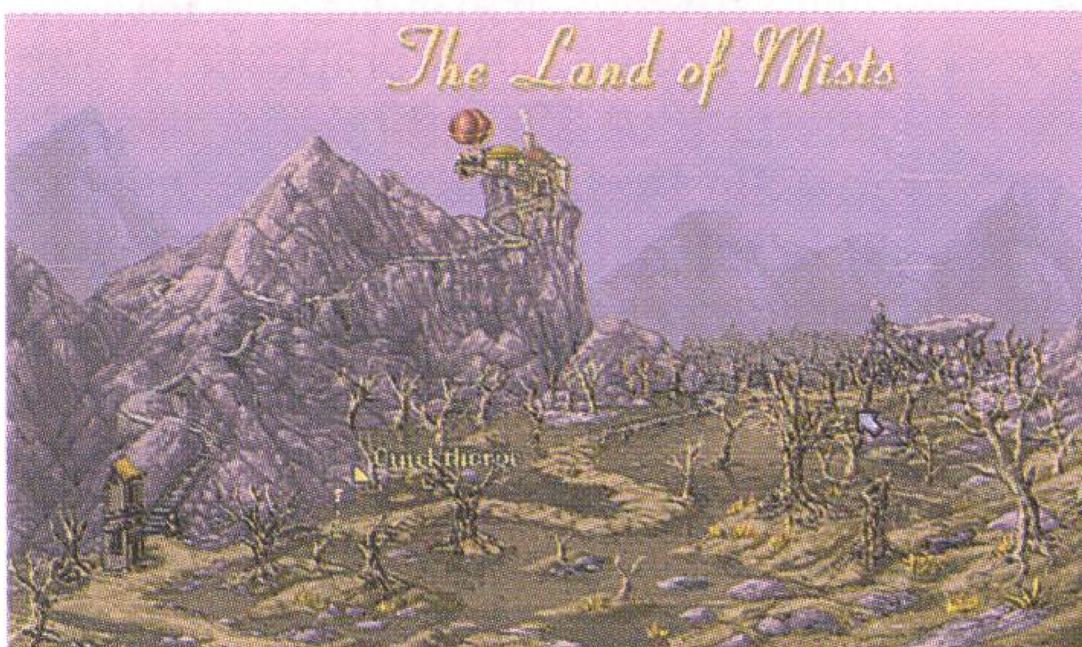
deed. De coup mislukte en er werd hard en streng opgetreden door de Mecubars. De wereld werd opgesplitst in 4 landen waarin de elementen ijs, water, vuur en mist de vrije hand kregen. Alles wat de landen welvarend maakte werd gevat in 4 kristallen. De 4 verraders werden getransformeerd tot afzichtelijke monsters en voor eeuwig verbannen, ieder naar een der 4 landen met medeneming van een kristal om te bewaken. Ismael echter verdween spoorloos.

Nu, jaren later...

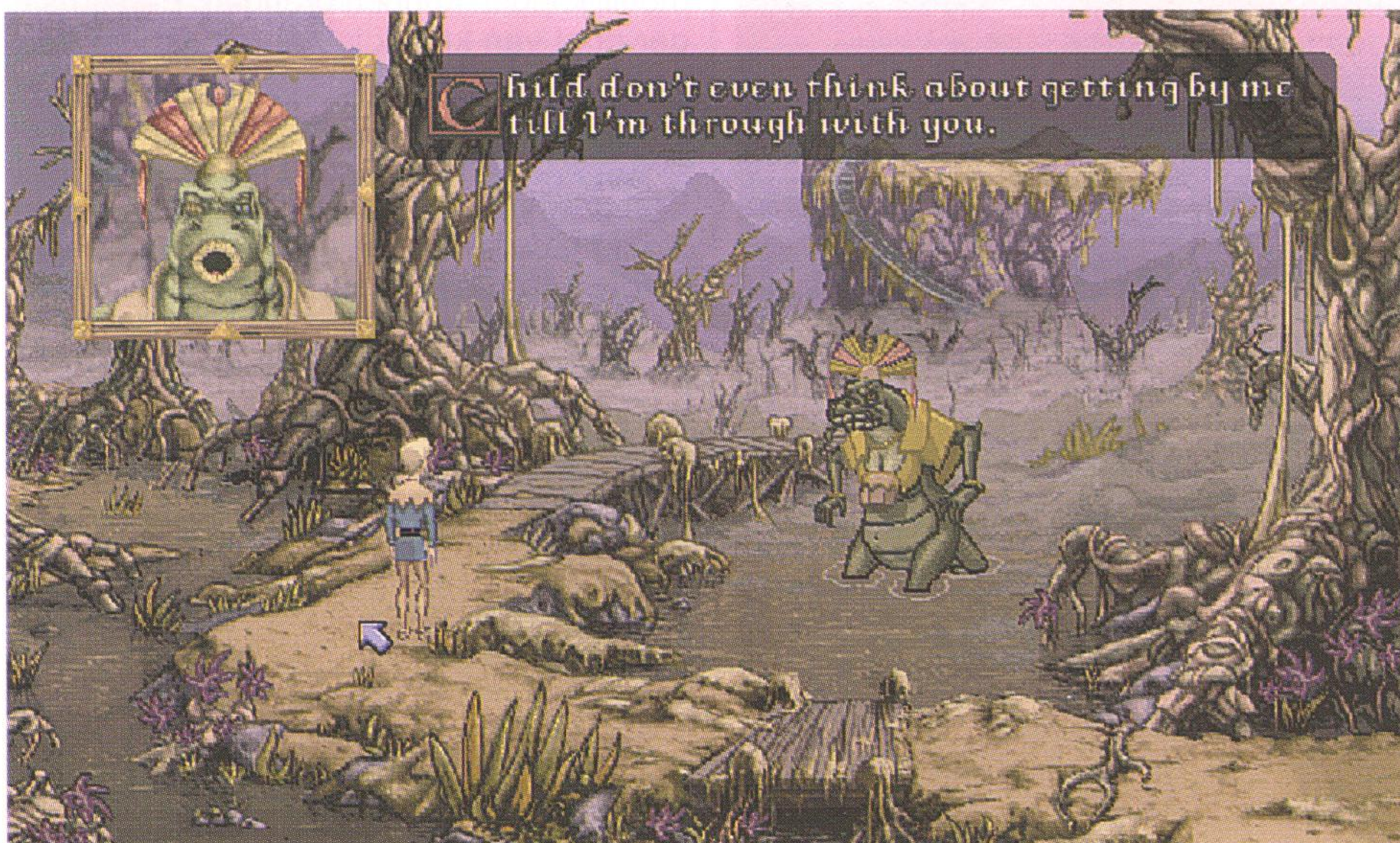
Jij kruipt in de rol van een jonge avonturier genaamd Quickthorpe. In het kort komt je taak erop neer dat je de 4 kristallen moet zoeken en vinden om zo de wereld te bevrijden van alle ellende. Welvaart en geluk zullen dan terugkeren in Balkane. Het spreekt voor zich dat een confrontatie met Ismael niet uit zal blijven.

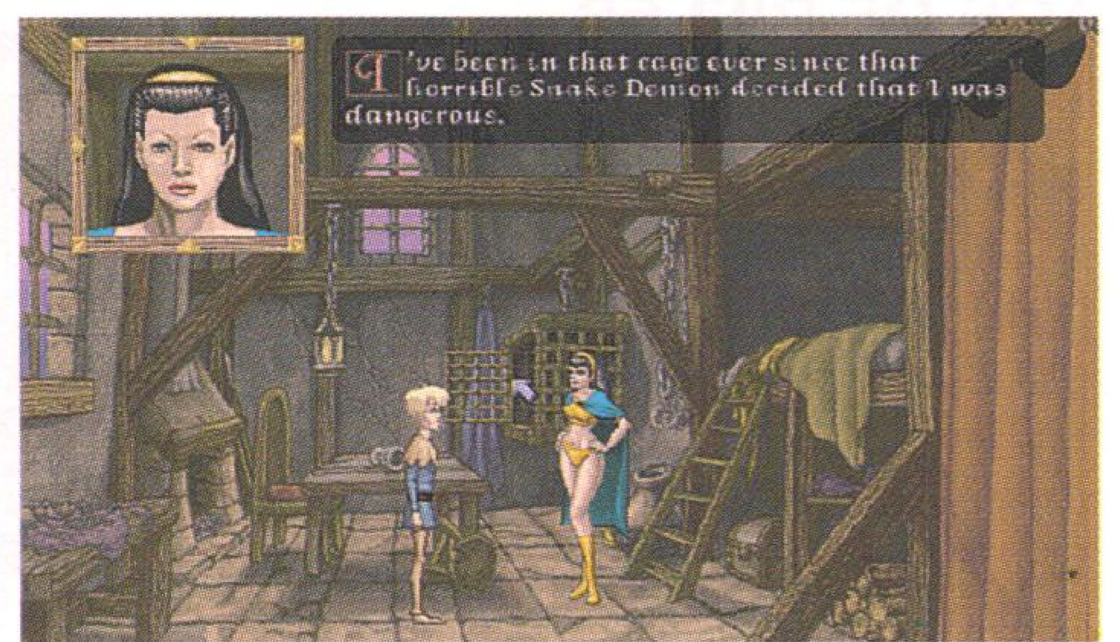
Onsterfelijk

Eenmaal in het spel ontdek je al gauw dat je op -tig manieren de dood kunt vinden. Iets verkeerds zeggen tijdens een gesprek of met je vingers aan voorwerpen gaan zitten waarvoor ze niet bestemd zijn, kunnen daar o.a. toe leiden. Gelukkig laadt het spel direct in, daar waar je gebleven was, voor een herkansing. Je kunt dus eigenlijk niets fout doen waardoor save en load dan ook minder van belang zijn. Praat op locatie uitvoerig omdat wanneer je terugkeert personen (tijdelijk) verdwenen kunnen zijn. In het begin ontmoet je bijvoorbeeld de dorpsoudste van wie je nuttige info krijgt.









Ga je echter weg en je keert weer terug, dan is die dorpsoudste verdwenen. Al dat praten is in multiple choicevorm gegoten. Het reizen gaat middels een landkaart. Klik een locatie en je reist erheen, soms moet dat persé via tussenlocaties (irritant!).

Interacties

Het speelveld is bijna schermvullend met prachtige graphics die vrijwel nooit statisch zijn. Op de eerste locatie bijvoorbeeld zie je tijdens je exploratie water stromen, een vlag wapperen en een windhaan draaien. De diverse interacties kunnen op meerdere manieren waar ik verder niet op inga. Het beste en handigst is te werken met een combinatie linker- en rechtermuisknop waardoor je het snelst door alle commando's heenloopt. Die commando's zijn gegoten in de vorm van kleine pictogrammen waarvan de betekenissen voor zich spreken.

Bij de meeste dingen die je doet krijg je te maken met picture-in-picture plaatjes. Soms bederft dit het genieten van je fullscreen, maar het werkt wel verhelderend. Picture-in-picture systeem kom je ook tegen bij gebruik van je inventory (druk spatiebalk om er het snelst in te geraken!). De ENTER-toets brengt je in de spelmanager met de gebruikelijke opties. Vergeet niet hier eerst de loopsnelheid van Quickthorpe in te stellen en ondertiteling te activeren. Het laatste is eigenlijk overbodig, daar de spraak zeer duidelijk en helder is.

Conclusie

Na aanvankelijk een heel eind gevorderd te zijn zonder noemenswaardige puzzelvraagstukken kreeg ik de indruk weer eens te maken te hebben met een grafisch hoogstandje speciaal bedoeld voor de grote markt, m.a.w. moeilijkheidsgraad nul-comma-nul. Toen kwam ik echter stevig vast te zitten bij een ijsreus die geen millimeter wilde wijken. Vanaf dat moment begint de aantrekkelijkheid voor de gevorderde speler.

Kortom, Fable is geschikt voor jong en oud, beginner en gevorderde. Grafisch -nogmaals- uitstekend met prima spraak. Voorkomende muziek is enkel verhaalondersteunend. En, zoals je zult ontdekken, het verhaal heeft verrassende wendingen voor je in petto.

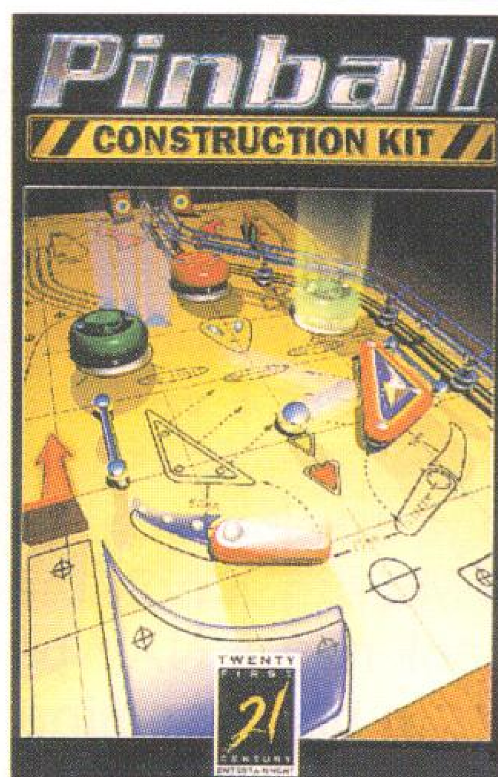
Peter Postma.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Diamond Soft.

PINBALL CONSTRUCTION KIT

**Softwarehuis: Spidersoft.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., Windows 3.1/95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Windows compatibele geluidskaart.
Handleiding: Engels, Duits, Italiaans, Frans.
Schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 90,=**

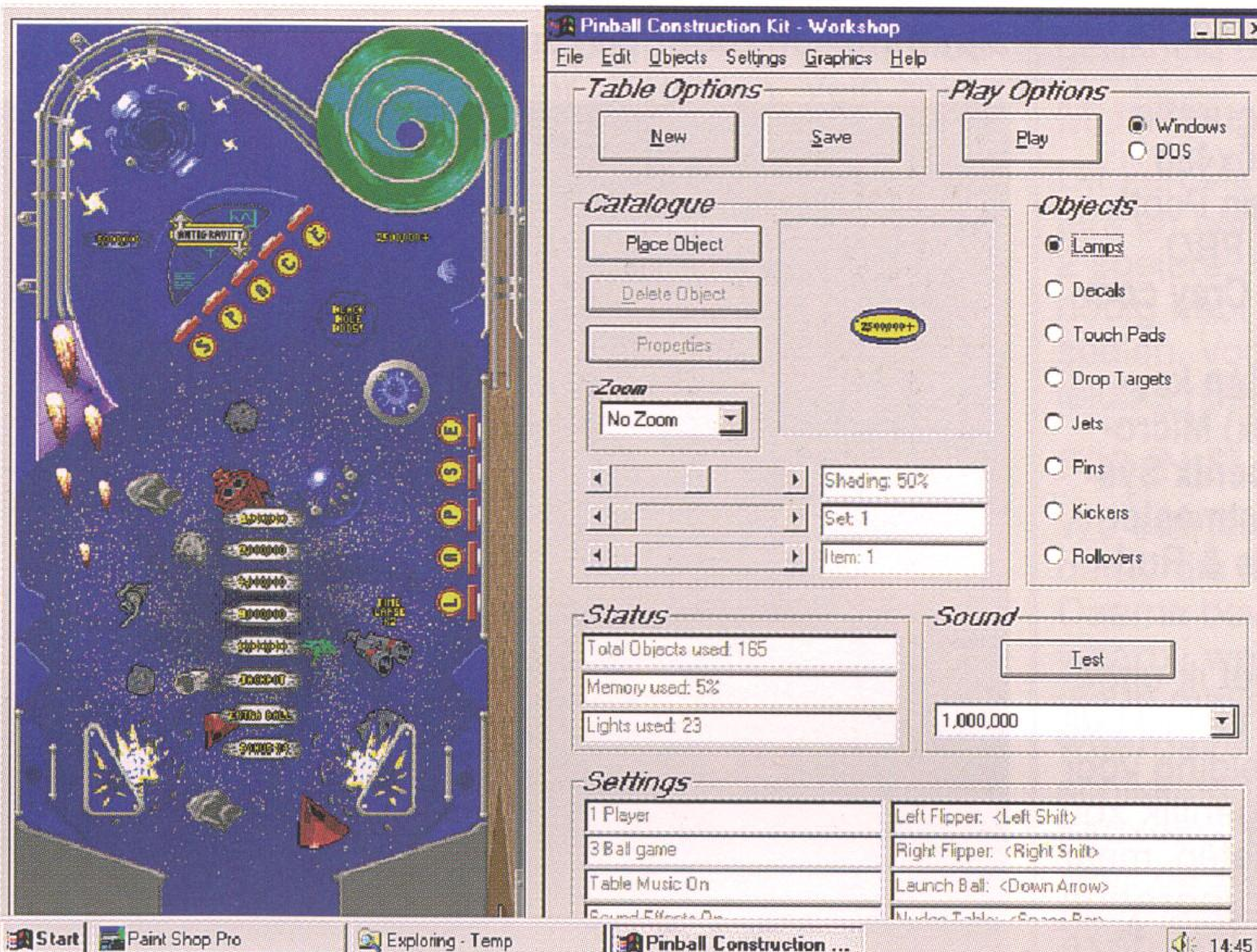


Het programma ondersteunt Thrustmaster Wizzard Pinball en Philips Virtual Pinball controllers.

Op de ECTS in Londen hadden we al een voorproefje gekregen en het leek me best leuk: een eigen flipperkast in elkaar te knutselen. De verbazing was dan ook groot toen op het uiteindelijke product de kreet "32 tables" te vinden was en eenmaal geïnstalleerd er nog maar 8 kasten overbleven in 4 achtergrondvariaties. Pinball Construction Kit is dan ook (helaas) geen echt bouwpakket, maar bestaat uit 8 flipperkasten, waarin zeer beperkt variaties aangebracht mogen worden.

De achtergronden zijn vast van vorm, de flippers zitten op vaste plaatsen en alles wat maar met balgeleiding te maken heeft is vast. Wat voor jou overblijft is het plaatsen van lampen, bonussen, bumpers, e.d. en dan ook weer niet waar jij dat wilt. Wil je b.v. een 'target' plaatsen, dan krijg je op de kast een donker gebiedje toegewezen waar dat mag. Verder mag je wat veranderingen aanbrengen in (bonus)waardes, geluiden en kleurtjes. Zoals al gezegd, je werkt met 8 voorgeprogrammeerde ontwerpen, dus zelfs bij de layout kun je geen eigen gezicht aan de flipperkast meegeven.
Na een uurtje fröbelen is het duidelijk dat je niets anders kunt "creëren" dan varianten op de reeds bijgeleverde 8 kasten (en daarmee ook op de door 21st Century uitgebrachte kasten in Pinball Fantasies en in Absolute Pinball) en door de beperkte mogelijkheden verschillen deze 'eigen' kasten dan ook nauwelijks in spelkwaliteit.

21st Century heeft vrijwel altijd problemen met grafische kaarten bij hun flipperkasten (zie ook Absolute Pinball op pagina 11) en hier treden die weer op. Het 'bouwpakket' draait onder Windows, maar het flipperen kan zowel onder Windows als onder Dos in de volgende resoluties: 320x200, 320x240, 640x480, 800x600 en 1024x768. Helaas werken op diverse videokaarten alleen de 2 VGA resoluties goed. In SVGA zijn de kasten op sommige videokaarten onspeelbaar (hoge snelheid, vreemde kleuren of vrijwel alleen paars/zwart) en er zullen dus weer patches moeten komen voor deze grafische kaarten.



CONCLUSIE

Op de doos, en in het persbericht, staat te lezen dat de software geschikt is voor alle leeftijden vanaf 3 jaar. Voor kinderen lijkt dit me dit dan ook een heel aardig speeltje. Wie echter al enkele flipperkasten heeft, of echt zelf iets nieuws in elkaar wil zetten, heeft weinig aan dit pakket. Wil je flipperen, dan zijn er genoeg betere programma's. Wil je zelf iets maken, dan zul je voorlopig toch echt een cursus programmeren moeten gaan volgen, want aan deze Construction Kit heb je heel weinig.
Jammer!

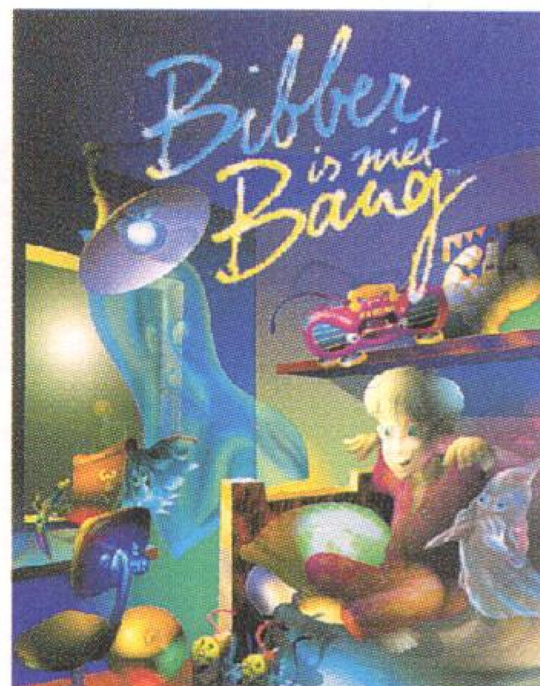
Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	3
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	3

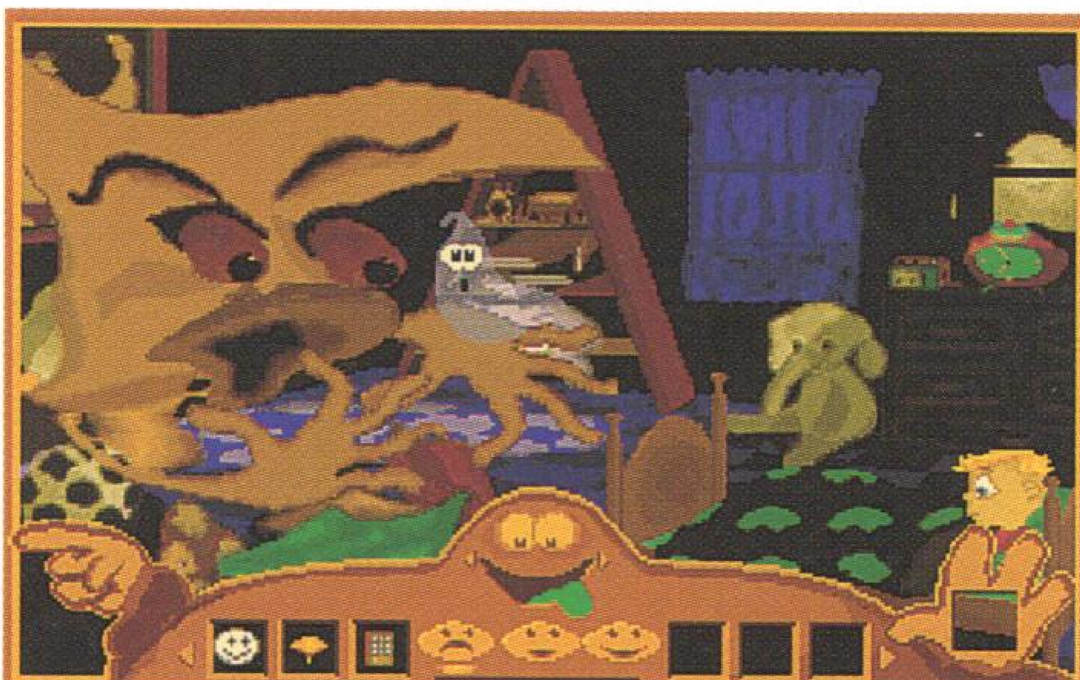
Beschikbaar gesteld door 21st Century.

BIBBER IS NIET BANG

**Softwarehuis: SCOPS Software.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1, Windows95 met 16Mb. geheugen, VGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Nederlands.
Spraak: Nederlands.
Leeftijd: vanaf 5 jaar.
Richtprijs: FL. 79,95**



"Bibber is niet bang" is een grafisch adventure waarin op een speelse manier geprobeerd wordt kinderen de angst voor alledaagse dingen (vooral wanneer deze in het donker worden waargenomen) weg te nemen. Een lief spookje (Bibber) en een angstig jongetje (Jeroen) zwerven 's nachts door het ouderlijk huis van Jeroen en onderzoeken alles wat maar enigszins eng zou kunnen zijn. Het spookje probeert Jeroen ervan te overtuigen dat de angst ongegrond is, maar moet dit wel bewijzen. Hiervoor moet je spulletjes verzamelen, deze op voorwerpen gebruiken of ermee combineren, teksten op voorwerpen loslaten, etc. om uiteindelijk vast te stellen dat je voor deze voorwerpen niet bang hoeft te wezen; een heus adventure dus, en pittig!
Een voorbeeld: in de hal van het huis heeft een worm een prettige droom en in de slaapkamer ligt de moeder van Jeroen te slapen. De leuke droom moet naar de moeder, maar hiervoor moet de worm een appel hebben. Helaas, deze appel moet in de vorm van een droom worden gegoten; in dit geval een wolkje. Hoe maak je een wolkje? Natuurlijk! een zeepbel. Hiervoor heb je zeep, water en een pijp nodig. Jeroen schijt bagger voor een stofzuiger en is als de dood voor de rook en de hete pijp op een asbak. Geen nood, je legt uit wat een stofzuiger is -en hoe deze werkt- en zuigt hiermee de rook op. Dan gaan we naar de keuken en bemachtigen wat zeeppoeder (uiteraard niet alvorens ook hier wat angsten weg te nemen), vervolgens maken we in het bad (ook eng, ook wat doen) zeepsop met water en zeeppoeder en dan, na lang prutsen, kunnen we moeder prettig laten dromen en heeft de worm de appel.



Ik zeg "lang prutsen" omdat dit allemaal behoorlijk tegenvalt. Peter Postma, onze specialist als het gaat om grafische adventures, zal dit wel weer in een uurtje rondspelen, maar voor mij was dit echt peentjes zweten. Van de kreet "geschikt vanaf 5 jaar" geloof ik dus weinig. Sterker, ik geloof dat heel wat volwassenen, voor wie b.v. de oude Sierra spellen of die van Lucas Arts gewoonweg veel te moeilijk zijn, aan dit spel nog een heel leuke cursus "avonturieren voor beginners" hebben.

Al met al erg leuk, boeiend en helemaal niet zo makkelijk. Het spel zit vol animaties en bevat ook nog wat humor. Maar dat "5 jaar" geldt alleen voor de Postmaatjes, de rest van Nederland mag wel wat ouder zijn om dit te spelen. Dit komt ook omdat een instelbare moeilijkheidsgraad ontbreekt evenals een help-functie of hulp die verschijnt na b.v. enkele foute handelingen. Tel daarbij de beknopte handleiding en menige ouder krijgt het ook nog aardig benauwd bij dit spel.

Alfredje Bibber.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

MECHWARRIOR 2 MERCENARIES

**Softwarehuis: Activision.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 6.22, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1-8.
Handleiding: Engels.
Schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 119,=**



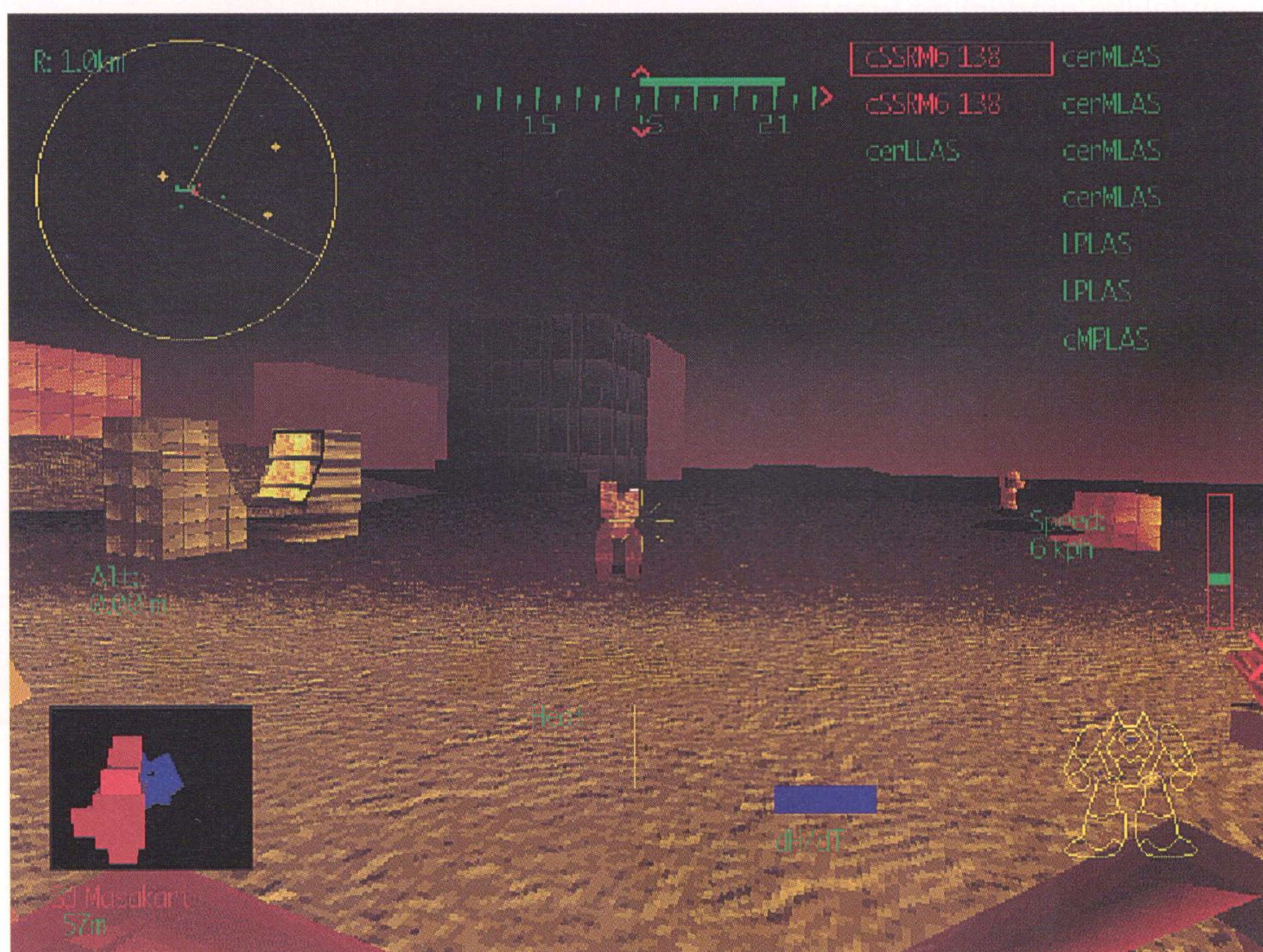
**WINDOWS 95: Min. Pentium 75, min. 16Mb.
(NUL)MODEM: 16550 UART com-poort, 14400 bps Hayes compatibel modem.
NETWERK: Novell IPX compatibel netwerk.
HARDDISK: Min. 65Mb. vrije ruimte.
INTERNET: Beta versie Internet drivers. Update via Activision web site.
MULTIPLAYER: Bij 5 spelers is een 28k8 modem nodig, bij 8 spelers een 57k6 modem.
RESOLUTIES: De minimale configuratie geldt voor 320x200 VGA. Voor 640x480 SVGA met optimale kwaliteit is een Pentium 166 of sneller of een Pentium PRO noodzakelijk. Voor 1024x768 een Cray computer.
Het programma ondersteunt (buiten keyboard, muis en standaard joystick) Microsoft Sidewinder, CH joystick, Phoenix System, Thrustmaster joystick, Thrustmaster WCS, Virtual I/O Helmet en Pedals & Rudder.**

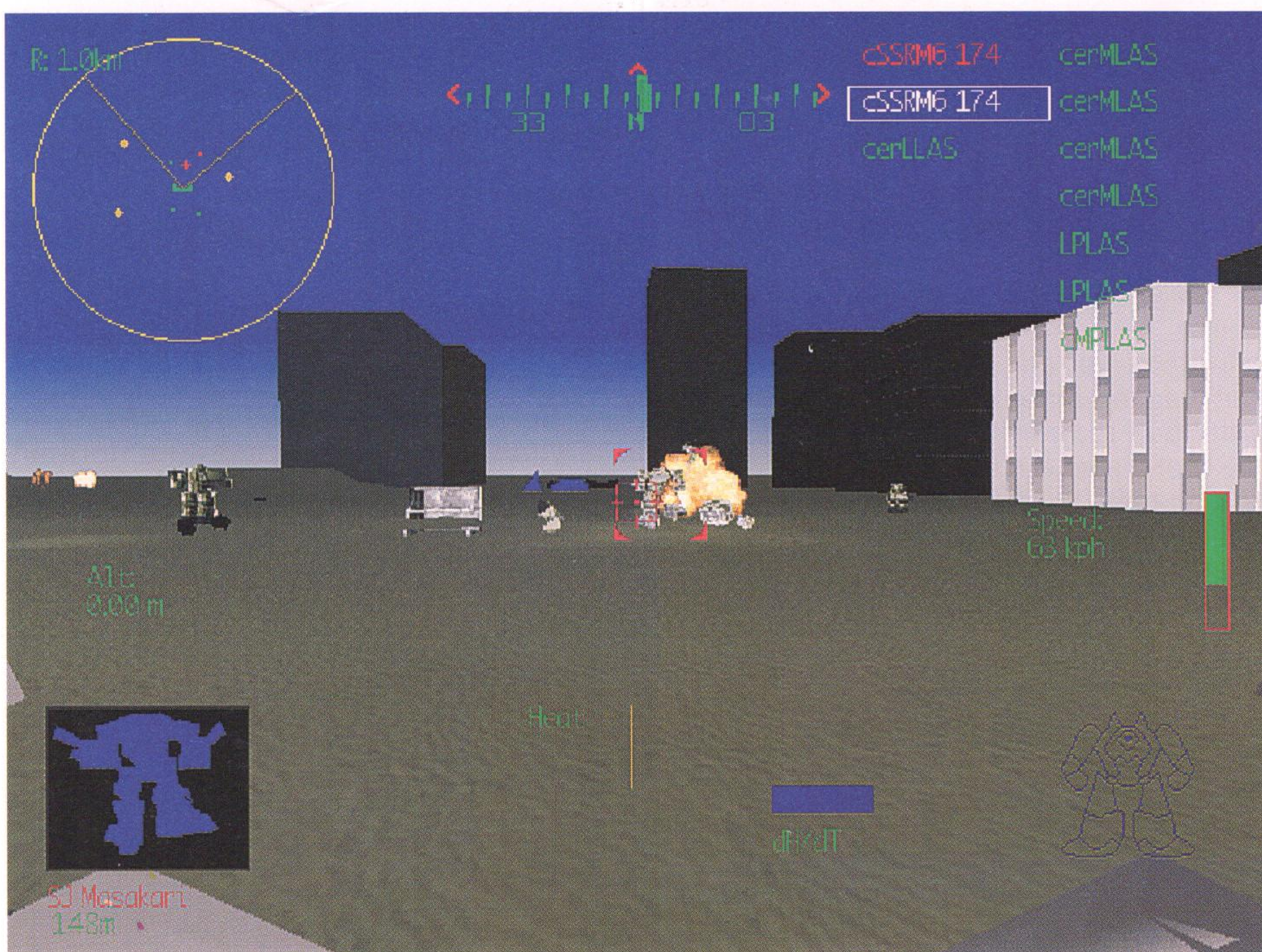
In Software Gids nr.34 beschreef ik uitgebreid Mechwarrior 2. Gezien de titel lijkt dit een 'datadisk' of scenario-uitbreiding voor deel 2, maar dit is niet juist. Eigenlijk zou dit spel Mechwarrior 3 moeten heten, maar door onenigheid met Fasa Corporation over details i.v.m. de rechten kon deze naam niet gekozen worden en is het Mechwarrior 2 Mercenaries geworden.

In grote lijnen is er weinig veranderd aan het spelconcept zoals dat beschreven staat in nr. 34 en dus volgen we nog steeds de originele 'tabletop', 'pencil & Paper' en miniaturen-spellen van Fasa Corporation.

Mechwarrior 2 was een groot succes en hierop is voortgeborduurd. In deze Mercenaries krijgen we een beter achtergrondverhaal en originelere opdrachten. Deze missies (30 stuks) zijn over het algemeen wel iets lastiger dan bij deel 2, en terecht, want bij het vorige spel was het vaak allemaal wel erg eenvoudig, al kun je nu ook nog voor "novice" kiezen als je het niet al te moeilijk wilt. De verbeteringen zitten 'm verder in de vele robots (nu ruim 30) waaruit gekozen kan worden en die nog verder naar eigen inzicht uitgerust kunnen worden. Tijdens het uitvoeren van de opdrachten ervaren we pas goed wat er allemaal verbeterd is, maar merken we des te meer dat dit zeer veel vermogen van de processor vergt. De achtergronden zijn beter en meer gevarieerd, er wordt meer met lichteffecten gespeeld en ook alle bewegingen en terreinomstandigheden worden met meer details op besturing en bewegingen overgebracht. Het is zelfs mogelijk de Mechs te laten omvallen, maar dan moet je er wel eerst een poot onder vandaan schieten. De ontploffingen zijn zeer fraai doordat nu allerlei onderdelen de lucht invliegen na een voltreffer. Er wordt ook meer 'at random' gegenereerd. De NAV-points zijn vast, maar vijanden verschijnen willekeurig en volgen niet altijd dezelfde tactiek.

Mechwarrior 2 konden we in SVGA 640x480 goed laten lopen op een Pentium 90. Met de vele verfraaiingen in dit deel lukt dit niet meer. Vanaf een Pentium 166 (en dan een vlotte met EDO-ram, PLB-cache en een snelle videokaart) loopt dit vervolg goed met alle details. Pas dan zie je de verbeteringen echt goed en ziet alles er





gelikt uit. In VGA is alles best acceptabel maar verschilt het spel (als het gaat om grafische weergave en -details) nauwelijks van z'n voorganger.

CONCLUSIE

Mechwarrior 2 Mercenaries is weer een topspel, waar je nu ook een topcomputer voor nodig hebt. Opmerkelijk is, dat alle verbeteringen geen negatieve invloed op de prijs hebben gehad. Het spel is namelijk aanmerkelijk goedkoper geworden en zelfs gesignaleerd voor ca. FL. 90,=. De documentatie is helaas wat magertjes.

Net als de voorgangers is dit een aanrader voor liefhebbers van actiespellen, die een fikse portie strategie zoeken.

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

F22 LIGHTNING 2

Softwarehuis: Novalogic.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Sound Blaster en compatibel, SB16, AWE32, Microsoft Sound System, Crystal CS4232/ TBS2000.
Aantal spelers: 1-8.
Handleiding: Engels.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 139,=



2 spelers kunnen vliegen via een (nul)modem. 2 t/m 8 via een IPX compatibel netwerk.
Aanbevolen: 4x speed CD-ROM drive, Pentium processor.

Wij, de flightfans, moeten vandaag de dag met heel wat machinepower voor de dag komen. Ook voor de F22, die we zo gaan bekijken, is het noodzakelijk minstens een Pentium 90 in huis te hebben. Let wel, het zal best wel lukken met een 486DX2 hoor, maar je mist dan juist het mooiste van deze simulator.

INSTALL

Deze is simpel uit te voeren en vraagt eigenlijk alleen maar of je veel of weinig op de harde schijf wilt plaatsen. De daarop volgende soundsetup is heel overzichtelijk en kan met bijna elke IRQ status gebruikt worden. Een optie die we niet tegenkomen is het callibreren van de joystick. Dit wordt geheel automatisch uitgevoerd. In het begin had ik hierover zo mijn twijfels maar in de praktijk blijkt dit prima te werken.
De F22-L2 kan gespeeld worden met de Thrustmaster FCS, F-16 FLCS, CH-PRO en CH F-16 Combat Stick, de Thrustmaster TQS en de CH Throttle. Natuurlijk gebruiken we ook altijd een deel van het vertrouwde keyboard.

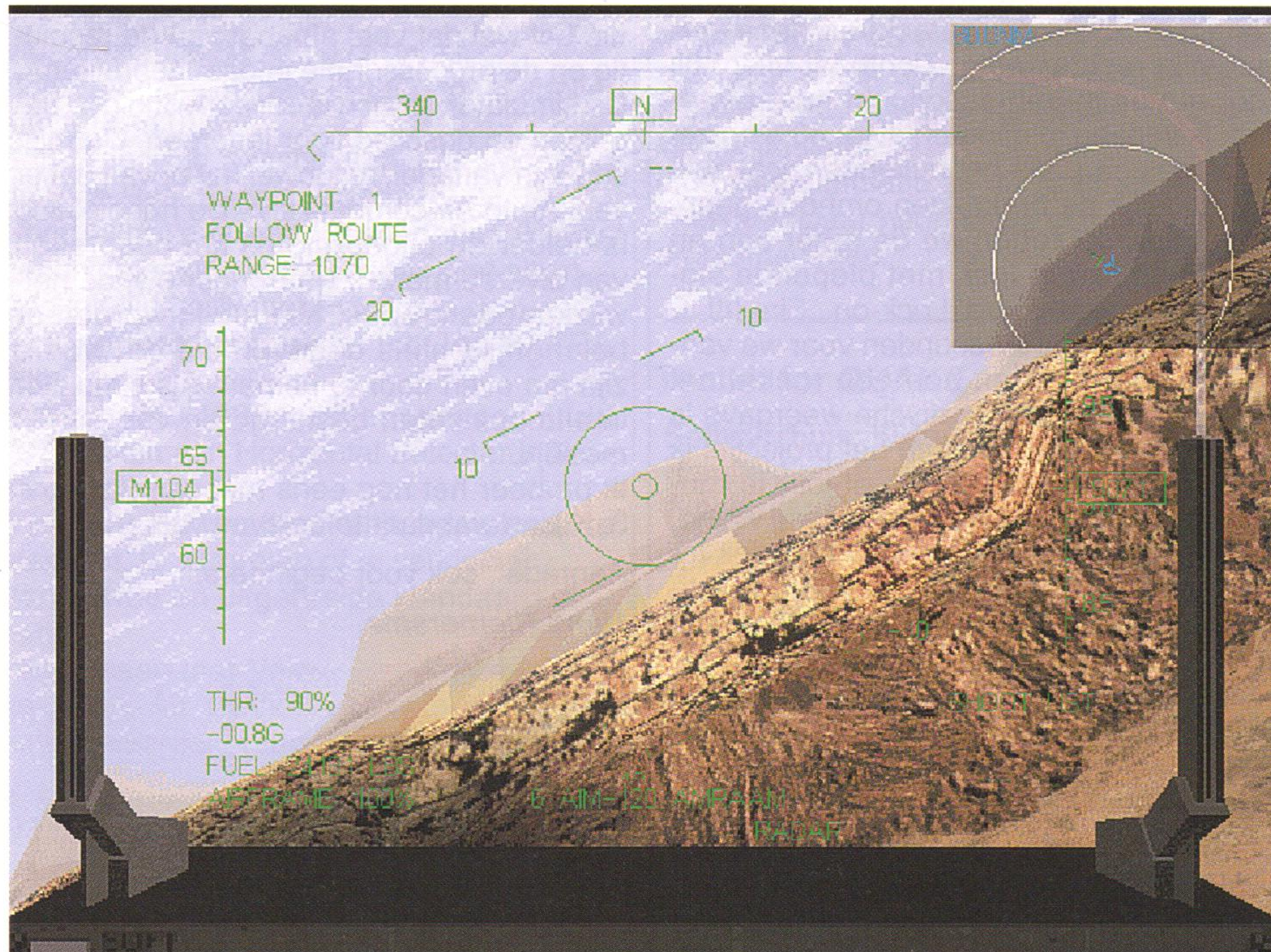
F22 SIMULATOR

Deze is geschikt voor iedereen die met een joystick om kan gaan en vooral niet te diep in de materie wil duiken. De uitvoering van de cockpit is 'rustig' gehouden. We mogen niet spreken van eenvoudig, want of je nu een H.U.D hebt met 60 functies of met maar 15, alles heeft zo zijn doelstelling. Het voordeel bij een H.U.D. met wat minder symbolen houdt wel in dat het voor de gebruiker wat overzichtelijker wordt. Verder vinden we in de cockpit het Multie Function Display. Het MFD kan een ingewikkelde zaak zijn met veel radarschermen in verschillende situaties, met daaromheen weer diverse toetsen om te activeren. Deze keer dus niet. Het MFD in de F22 bestaat b.v. uit een aanval/verdedigings- en navigatie-display. De 3 belangrijkste display's laten zonder veel poespas duidelijk zien waarom het gaat. De herkenning van de symbolen is even een weet en daarna hoef je het boek eigenlijk niet meer te openen. Vele zaken die we in het MFD tegenkomen vinden we netjes verwerkt in het H.U.D terug met rechtsboven in het scherm een constant radarbeeld (Attack Display). Een heel belangrijk en nuttig instrument waar levens vanaf kunnen hangen.

MISSIES

Er staan ons 5 trainings- en 31 combatmissies te wachten. Daarnaast vinden we nog 4 Campaigns die zich afspelen boven de Golden Triangle (Laos, Myanmar en Thailand), Siberië, Iraq en de Ukraïne. De missies spelen zich af op elk tijdstip van de dag. We beleven dus ook de schemer- en nachtmissies waarbij de Auto-Level bij de F-22 een goed hulpmiddel is om niet tegen donkere bergen aan te knallen. Een soort nachtkijker heb ik niet kunnen ontdekken. Geloof me dat het een vreemd gevoel is om het zwarte in te duiken en je volledig afhankelijk van je instrumenten op te stellen.

Bij elke opdracht komt men in aanmerking voor promotie. Men werkt hierbij met een puntensysteem dat in de handleiding uitgebreid toegelicht wordt. Hoe verder je promoveert hoe beter je tegenstanders worden. Vanaf Kaptein kan men reeds merken dat de vijandelijke toestellen beter reageren en hun raketten doeltreffender worden. Gelukkig kunnen we een Campaign missie rustig herhalen totdat de opdracht volbracht is. Alleen daarna krijg je pas de mogelijkheid om een andere missie te spelen.





MULTIPLAYER

Dit kan via een netwerk (LAN) met 8 spelers en per modem of nulmodemkabel met 2 spelers. Het mooiste is dat je maar 1 CD nodig hebt om in deze situaties te kunnen spelen. Voor elke multi-optie geeft de handleiding rijkelijk informatie.

F22 IN FLIGHT

We starten het spel en bewonderen een demo die kwalitatief niet echt het beste is. Daarna bevinden we ons in het gamemenu waarbij we diverse mogelijkheden krijgen die te maken hebben met b.v. de grafische weergave. De resoluties die ons ter beschikking staat zijn 320x240, 400x300 en 640x480. De laatste is de mooiste en tevens de zwaarste optie voor de PC. Om de zaak lekker vlot te kunnen laten verlopen kunnen we enkele lucht- of terreindetails aanpassen.
We kiezen een quick-missie of een campaign en raadplegen de briefing. Hierin zijn soms belangrijke tips verwerkt voor het tactisch naderen van vijandelijke eenheden in de lucht of op de grond.
We zijn er klaar voor en starten de missie. Een paar seconden later staan we op de startbaan en zien rechts duidelijk de tower staan. Voor ons bewonderen we een glooiend landschap wat er nu al indrukwekkend uit ziet. In duidelijke spraak horen we dat we toestemming krijgen om te starten. De Wingman staat achter me en zal hopelijk goed luisteren naar mijn bevelen als Leader.

We starten de motoren... een bevestiging is hoorbaar. Via de throttle op de stick knallen we het gas richting afterburners en even later rollen we. Op het H.U.D lezen we duidelijk de richting van ons eerste waypoint af. Niet te missen. Het gebrul van de motoren zwelt aan, we naderen de 200 speed en trekken de kist rustig op. "Airborne!" klinkt het over de speakers. We trekken de wielen in en zetten de flaps neutraal. Alles goed hoorbaar. Onder een hoek van 45 graden scheuren we nu het luchtruim in. Via een toets kijken we even naar de Wingman die reeds de baan afrolt. Daarna volgen we een Fly by Fly optie en genieten van aanzwellend geluid en direct daarna scheuren twee F22 toestellen over. Een omschakeling naar het buitenaanzicht van ons toestel doet verbaasde monden open.



Perfect kunnen we de F-22 in zijn vlucht bewonderen. We nemen weer plaats in de cockpit en 'levelen' het toestel horizontaal uit. Via het keyboard geef ik de order aan m'n Wingman om rechts van mij in formatie mee te vliegen. Hij bevestigt dit via de speakers.

Als we op dit moment even stilstaan bij de uitvoering van de cockpit bemerken we dat er totaal niets te zien is van overige apparatuur. Het enige dat aangeeft dat we een cockpit-view hebben is een donkere omranding die m.i. nog beter uit te schakelen is, zodat we een volledig uitzicht hebben via het H.U.D. scherm. Via het Attack-screen rechtsboven in het H.U.D. zien we aan de kleuren van de dots of we vriend of vijand voor ons hebben en of we met Sam-sites of vliegtuigen te maken krijgen. Op dit moment ligt dat nog ver weg, zodat we even iets kunnen vertellen over wat er zoal onder ons voorbijschiet. De omgeving waarin we vliegen bestaat grotendeels uit hoge bergen met besneeuwde toppen. Afhankelijk van de campaign kan dit variëren van een heuvellandschap met meren tot een berglandschap met hellingen en ravijnen. Werkelijk subliem uitgevoerd, wat het vliegen met de F-22 tot iets zeer bijzonders maakt.
Laten we onze waypoints eens volgen en een confrontatie aangaan met de naderende F-14 toestellen. Wel moet ik melden dat m'n radarsysteem uit staat om het traceren van de samsites tegen te gaan. Want, zoals de meeste fighterpilots wel zullen weten, heb ik deze alleen nodig bij het afvuren van bepaalde rockets die een target-lock alleen via het bewuste radarsysteem kunnen uitvoeren (Radar Guided Missiles). We weten ook dat we hiermee direct onze positie verraden, dus wachten we hier zo lang mogelijk mee. Nu we toch bij de wapens aangekomen zijn kan ik melden dat we meestal met de AIM-9X Sidewinder, de AIM-120 AMRAAM, de GBU-30 (V)-1 JDAMS 1000 en het boordkanon te maken krijgen. De wapenkeuze wordt voor je bepaald, afhankelijk van de uit te voeren missie. Geen experimenten dus.

Na het draaien van het toestel zien we nu dat we recht op de F-14 toestellen afsuizen. De joystick luistert in alle opzichten prima, alhoewel het voor mij in kritische situaties wel iets sneller mocht gaan. Via de coolie-cap op m'n stick schakel ik nu even om naar de diverse MFD's om de zaak in de peiling te houden. Aangezien ik de aanvoerder ben heb ik besloten om in Stealth situatie te vliegen. Dit houdt in dat we dus op ruim 40.000ft vliegen, zonder radio- en radar-gebruik, en een wolkendeken onder ons voorbij zien glijden.
Via m'n Attack display in de H.U.D. zie ik dat de F-14 toestellen rap naderen. M'n Wingman had dit ook al geconstateerd en gaf dit in voice even aan me door. Op dit moment wordt het dus tijd voor actie en het geven van commando's. Doe je dat niet, dan ben je binnen 3 minuten een schroothoop.
Via m'n stick schakel ik over naar de AMRAAM en zonder de radar te activeren probeer ik het target te traceren. Ik geef m'n Wingman een order (attack) en deze verlaat mijn rechter wing. Zichtbaar vliegt hij voor me uit in een duikvlucht naar beneden. Ik verlaag m'n toerental tot 60% en zet de brakes aan. Via het buitenaanzicht zien we duidelijk de brake-klep omhoog gaan. Direct daarop zetten we de radar aan en wordt een target lock met piepende signaalgeving uitgevoerd. Lock-on...Fire !!!!
Het duurt hooguit 2 seconden voor we vanuit de cockpit horen hoe een rocket het vliegtuig verlaat. De grafische weergave is perfect en de snelheid van het projectiel is verbluffend hoog. Om de target-lock te kunnen behouden moet ik dalen richting vijand, zodat ook ik weer onder het wolkendek terechtkom en zie hoe mijn raket zijn vernietigende werking uitvoert. Een vuurbal spat uiteen. Delen van het vliegtuig spatten door de lucht. Razendsnel gooien we de brakes uit en gooien de motoren weer full-power. Speed is life. Mijn Wingman heeft ook een F-14 neergehaald, zodat er nog 1 overblijft.

Opeens gepiep door de speakers. Een missile volgt mijn staart. Auto flare-chaffs start, vol in de brakes, uitwijken naar rechts, direct uitlevelen voor een hoge berghelling, optrekken, afterburners uit, split-S uitvoeren en doelwit proberen te volgen. Wauw, dit is pas lekker vliegwerk. Opeens verschijnt de F-14 voor m'n neus. We schakelen de radar uit, want de sam's op de grond vuren teveel raketten af, die we moeten ontwijken. Omschakeling naar Sidewinder via de stick. Target cross zoekt object, piepers volgen, gelockt en vuur... Jammer dan, teveel flares. Ik ben hem kwijt.
Ineens veel spervuur voor me. De gele lichtpuntjes flitsen het luchtruim in, m'n Wingman zit dus duidelijk in de moeilijkheden. Dan een vuurbal, veel rook en een F-22 die richting sneeuw duikt. Een schitterende situatie om te zien, maar blij ben ik er niet mee.

De raket die in mijn staart dook heb ik niet eens gehoord tijdens het bekijken van al deze grafische hoogstandjes. Nadat ik geraakt ben krijgen we direkt een buitenaanzicht waar we beleven hoe mijn vliegtuig recht naar beneden duikt. Alles is duidelijk te volgen. Aangezien we nogal hoog zaten, gebruik ik de schietstoel. Ook dit is een mooi stukje werk. Je gaat inderdaad eerst de lucht in met stoel en al, daarna volgt zichbaar en hoorbaar het loskoppelen van de stoel en bengel ik aan een chute naar beneden. Prima uitgevoerd.
Einde missie (niet volbracht), maar... we krijgen altijd een herkansing.

GELUID

Tijdens het vliegen speelt een (in te regelen) soundje op de achtergrond. De actiegeluiden zijn prima, zoals bij het bombarderen met de Jam's, het afschieten van rockets en het geweld in de lucht. Het overscheren van een naderend vliegtuig zul je niet snel vergeten. De communicatie met de tower en de Wingman is helder en dit geldt ook voor de stem van de boordcomputer.
Er wordt gewerkt met Dolby Surround, dus als je dat hebt kun je nog meer genieten.

CONCLUSIE

Zowel grafisch als in geluid is deze actiesimulator bijzonder goed geslaagd. De vliegomgeving is schitterend en zeer gedetailleerd uitgevoerd. Objecten zien er subliem uit. Let wel dat veel afhangt van de resolutie en de processor die je gaat gebruiken.
De simulator op zich is vrij eenvoudig te begrijpen en geschikt voor iedereen. De missies zijn variabel, alhoewel het opvalt dat er veel Air to Air combats zijn. De handleiding is helder en uitgebreid bij het bespreken van diverse menu's waaronder b.v. de netwerk/modem optie. Natuurlijk worden er belangrijke hints gegeven die het waard zijn om even door te nemen. Als simulator in alle opzichten geslaagd en vooral niet moeilijk.
Ik probeer het nog eens met campaign nr. 3. Kijken wat daar te beleven valt.

Aanrader, ook voor beginners.

Henk Riemersma.

BEELD:	10
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Novalogic.

Microsoft Flight Simulator 6.0

Softwarehuis: Microsoft.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., Windows 95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Windows compatibele geluidskaart.
Handleiding: Engels.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 129,95

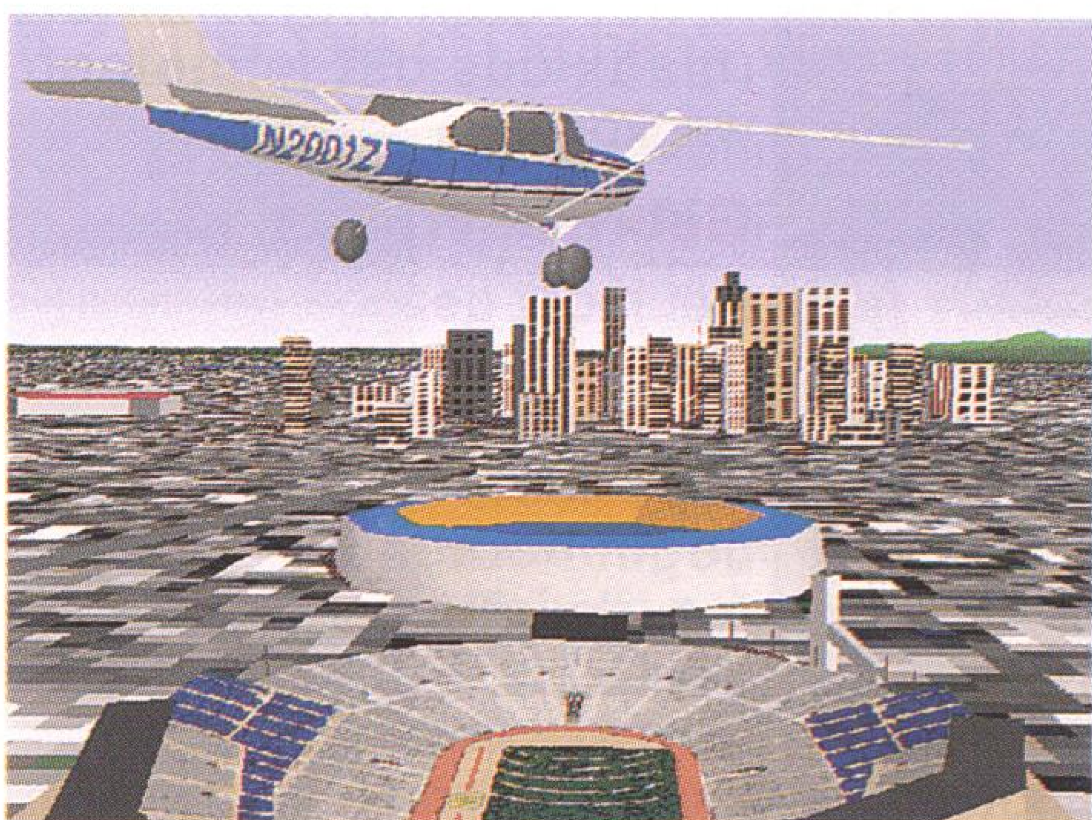
Videoresolutie: min. 800x600.
Op de harddisk is min. 40Mb. ruimte nodig.
Aanbevolen Pentium processor, 16Mb. geheugen.

De opvolger van de overbekende Microsoft Flightsimulator 5.x is gearriveerd. Duizenden hebben zitten wachten op de Flightsimulator 6.0, een 32Bits Win95 versie. Velen zullen zich afvragen wat er nu allemaal anders is aan deze opvolger/upgrade.
Alvorens ik wat zaken op ga sommen over de toevoegingen/veranderingen in FS6.0 wil ik vooraf toch even onze lezers vertellen, dat ook wij van de Software Gids een bezoekje hebben gebracht aan het Aviodome te Schiphol waar een demonstratie plaatsvond van Microsoft betreffende de FS6.0. Deze demo werd uitgevoerd op een Pentium 200 en we zagen weer de bekende stottertjes op het beeldscherm bij een drukker wordende grafisch omgeving. Wat we zagen was leuk, maar niet zo indrukwekkend dat we met z'n allen van de stoel ploften.
Na deze demo kwamen we terecht op de plaats waar men alleen maar FS-gebruikers zag zitten met grote kaarten en stevige systemen. Op een groot scherm kon de bezoeker de situatie volgen. Het ging hier om een internationale wedstrijd waarbij een volledige vlucht uitgevoerd moest worden. Deze wedstrijd was zeer indrukwekkend.

MFS 6.0

We komen nu dus bij "wat is er nieuw" bij de FS6.0 (belangrijkste punten):
Een 32-Bits Windows95 applicatie.
Volledige multi-tasking.
Videoresolutie 800x600 of hoger.
Hogere beeldsnelheid (1 tot 5 maal sneller dan MFS 5.0).
San Francisco, Washington, Las Vegas en de High Res. Engeland scenery.
Compatibel met oudere sceneries (bewegende objecten werken echter niet altijd).
Cockpit-tijd gelijk met PC-klok.
6 standaard vliegtuigen incl. de EXTRA 300s.
Boeing 737-400 met nieuwe cockpit. In 737 cockpit een Horizontal Selector Indicator (H.S.I).
Alle panelen onafhankelijk van elkaar te plaatsen, te vergroten of te verkleinen.
Verbeterde en uitgebreide standaard scenery.
Vlieglessen met Voice, verbeterde motorgeluiden, Air Traffic Control met voice en betere weergenerator.

In bovengenoemde zaken zitten alleen maar verbeteringen voor de gebruiker. Alles ziet er lekker positief uit, maar of je ook daadwerkelijk zult gaan genieten is een tweede.



Waar niks mis mee is zijn de verbeterde geluidsopties. De motoren klinken bij elk toestel inderdaad stukken beter. De spraak bij de vlieglessen en van de tower zijn glashelder en diegene die kennis van zaken heeft kan ze nog begrijpen ook. De aanpassingen van de Boeing 737 zijn geslaagd te noemen. Het instrumentarium ziet er indrukwekkend uit en geeft een goed gevoel in de simulatie. De Extra 300s is een machine die toegevoegd is aan de vloot. De cockpit ziet er goed uit, maar neemt veel weg van het uitzicht. Voor de kaartvlieger zal dit niet zo belangrijk zijn.

Een netelig onderdeel bij de FS6.0 is de snelheid. Men spreekt hier van een hogere beeldsnelheid, maar op mijn Pentium120 heb ik daar bitter weinig van gezien. In 'voldetail' is de zaak niet vooruit te branden. Tenminste zo noem ik het maar, als we continu stotter-situaties beleven. Natuurlijk valt dit alles via indrukwekkende menu's aan te passen, maar wat je dan overhoudt is een grijze lucht en een rimpelvrije strakke watermassa. Als we zoveel opties uit moeten schakelen lijkt het wel of we met een Commodore64 aan het spelen zijn. Er blijft werkelijk nog maar weinig indrukwekkends over. Jammer, want ik geniet graag van een mooie omgeving.
De aanwezige scenery's, die fotorealistich moeten zijn, blijken ook geen verbaasde monden te openen bij de mensen die over mijn schouder hebben meegekeken. Laten we eerlijk zijn, als ik met de diverse vliegtuigen (en met mijn computer) nu eens daadwerkijk over een fraai landschap kan zoeven, ben ik diegene die vóór in de rij staat om FL. 130.= uit te geven voor een vluchtsimulator.
Qua vliegsimulatie zit de zaak steengoed in elkaar. Daar hebben we ook totaal geen problemen mee.



Wat ik nog steeds mis bij deze simulator is een gerichte opdracht. Oké, we kunnen nu via entertainment een paar 'challenges' uit gaan voeren, maar dat resulteert weer in het doorvliegen van rode volgboxen die ons op een bepaalde bestemming brengen. Dit alles wordt trouwens keurig met voice begeleid. De serie uitdagingen wordt uitgevoerd met verschillende vliegtuigen en kan in een beginners- of gevorderde klasse gevlogen worden. Meestal betreft het hier een bepaalde landingsprocedure die normaliter niet op zo'n manier uitgevoerd wordt. Tegenverkeer speelt een belangrijke rol hierin.
Wat ikzelf wel leuk had gevonden is b.v. met een 300s, beladen met een bak vol water, een bosbrand te blussen, of met een Cessna een verplichte noodvlucht uit te voeren met b.v. een donor of een gewonde aan boord die direct getransporteerd dient te worden naar een bepaalde vlieghaven.

Al met al is MFS6 een echt goede simulator en er zal wel weer wat behoorlijk materiaal uitkomen voor de FS-fanaten. Voor mij mag het, al zal ik wel wat in moeten krimpen met de details om het echte flightgevoel te vinden. Eigenlijk best wel een beetje jammer, vooral na de ervaring met de F22.

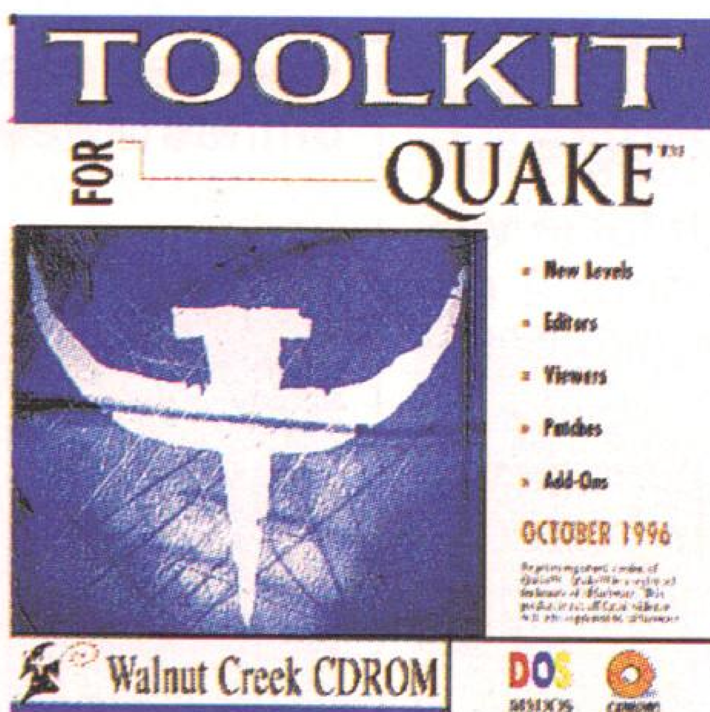
Henk Riemersma.

BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	6
SIMULATIE:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Microsoft.

Toolkit for QUAKE

Softwarehuis: Walnut Creek.
Handleiding: Engels.
Richtprijs: FL. 29,=

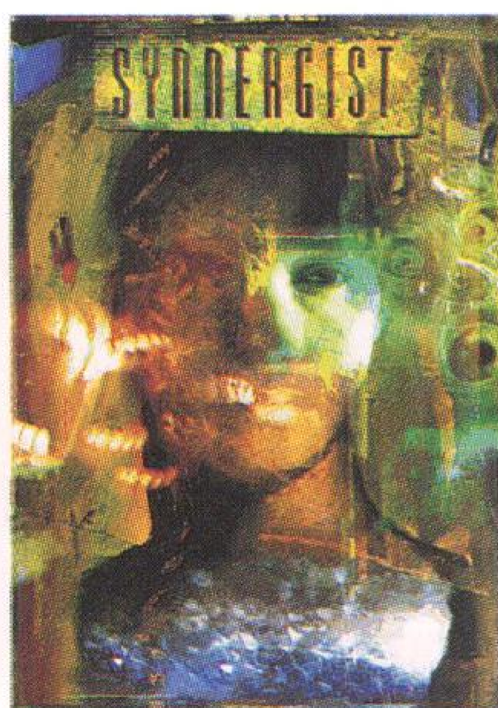


Deze 'gereedschapskist' bevat de volgende onderdelen voor het spel Quake:
66 add-on levels, 111 utility programma's + add-on graphics. Verder documentatie met FAQ's (Frequently Asked Questions), informatie over editten en over Quake data-files. Bij de utilities vind je o.a. programma's om levels te maken en te wijzigen, utilities om Quake onder UNIX te draaien, viewers, hulpjes bij het spelen over een netwerk, patches, etc.
Om de add-on levels te gebruiken heb je een geregistreerde versie van Quake nodig.
Aanrader voor de Quake-liefhebbers, die meer willen dan alleen maar spelen.

Walnut Creek heeft trouwens dergelijke toolkits ook voor Civilization 2, Doom en voor Command & Conquer + Warcraft 2.

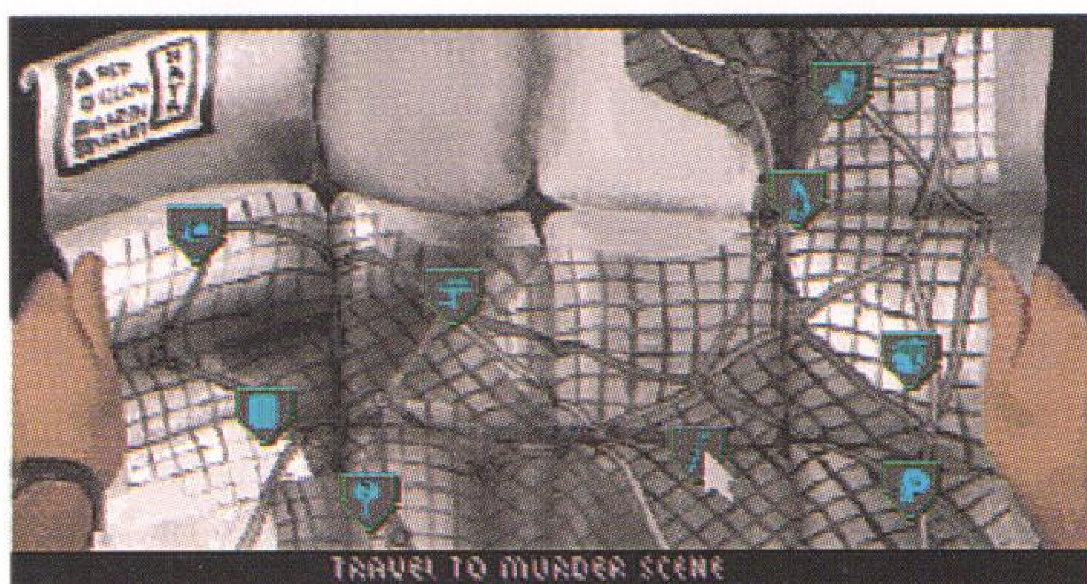
Beschikbaar gesteld door D+S Software.

SYNNERGIST



Softwarehuis: Vicarious Visions.
Min. 80486DX2/66Mhz., min. 4Mb., DOS 6.0+, MSCDEX 2.22+, SVGA, harddisk, 4x speed CD-ROM drive, muis.
Roland RAP-10, Sound Blaster en compatibel, Gravis Ultrasound MAX, Gravis Ultrasound Plug and Play, General Midi, Ensoniq Soundscape.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels, Frans, Italiaans.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 89,95

Tijdens een (lastige) installatie maak je een keuze wat betreft moeilijkheidsgraad: novice of challenging. Kies je voor novice (voor beginners) dan kun je met behulp van de F1-toets hulp krijgen hoe te spelen. Dit geldt echter alleen maar voor een deel van Chapter 1, daarna moet je het zelf doen.



Aardige story.

Synnergist is een grafisch adventure oude stijl aangevuld met moderne video picture-in-picture en speelt zich af in de toekomst, 2010 AD om precies te zijn, in de zwaar verloederde stad New Arhus. Je kruipt in de rol van ene Tim Machin, een ambitieus jong journalistje, danig gefrustreerd omdat hij vindt dat zijn capaciteiten heel wat hoger liggen dan zijn verplichte werkzaamheden bij het boulevardblad de New Arhus Chronicle. In de intro zien we hoe zijn autoritair baasje Hallmags hem eens de jas uitveegt. Daarna krijgt hij zijn eerste opdracht, een interview met bigshot Victor Ambrose. Na wat op en neer reizen en de eerste puzzels opgelost te hebben wordt het interessanter. Iemand zal je in het park belangrijke informatie verstrekken, maar daar aangekomen is deze persoon vermoord. Het avontuur begint nu pas echt en zal je verstrikt laten geraken in een net van corruptie en misdaad waar een psychiatrische instelling en een seriemoordenaar een rol bij spelen.

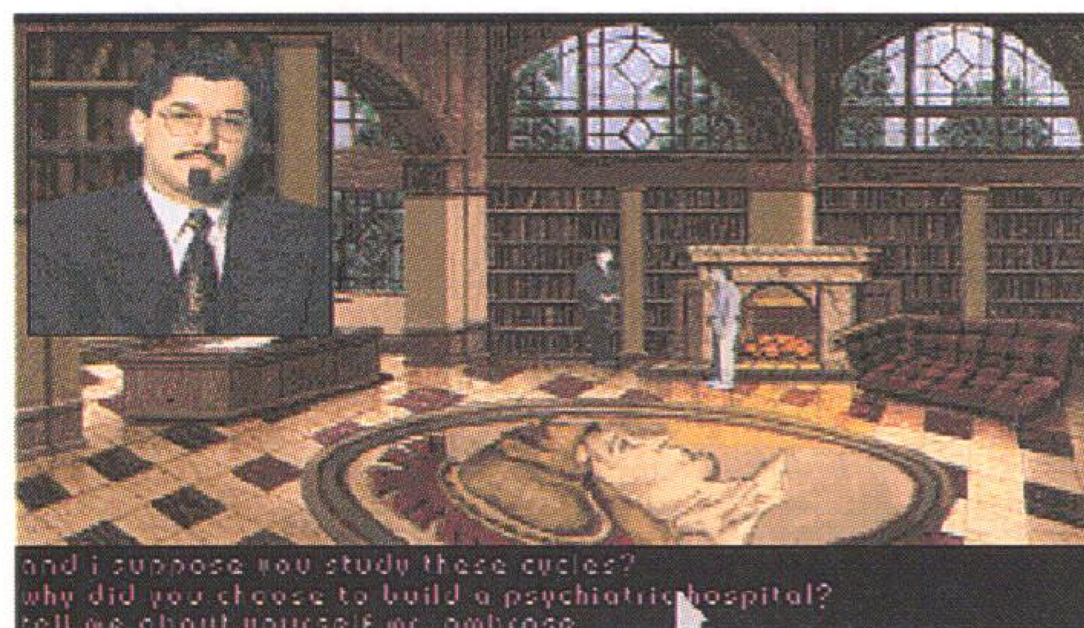
Dat je ook het loodje kunt leggen blijkt na een foutieve keuze in een plaatselijke bar. Een opschepperige dart-speler gaat een duel aan met Tim. Tim wint, krijgt zijn geld niet waarop een gevecht zich ontspint. De dart-speler gaat k.o. en een lady-in-red komt bewonderend naar Tim toe. Maak je nu de verkeerde keus bij de spreek-opties en loop je naar buiten, dan zul je tot je verbijstering opgewacht worden door 2 engerds die je een mes in je ribbenkast steken. Game over.
Kijk dus uit wat je zegt en maak gebruik van save en load. Het spel heeft 6 plotwendingen. 2 leiden naar een goed einde, 4 naar een verkeerde afloop.
Soms is snel handelen noodzaak. In chapter 2 na een uitvoerig gesprek met ene Jessica duikt een vervelend personage op. Na zijn introductie moet je direct op de juiste manier handelen, wacht je te lang dan word je het raam uitgesmeten (maak dus dat je meteen wegkomt!).

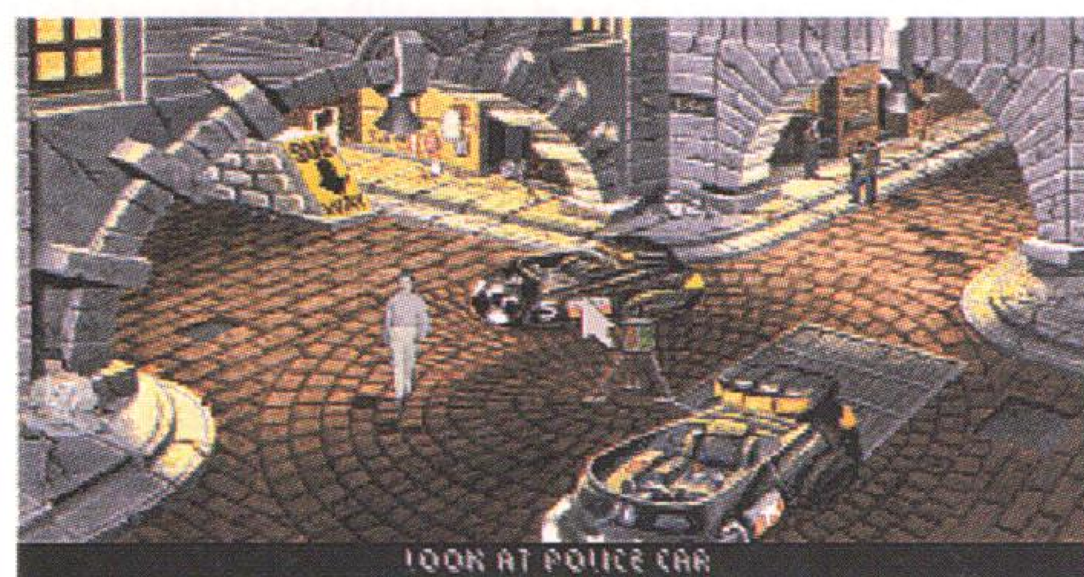
Gebruiksvriendelijk.

Het moet gezegd: de bediening van Synnergist is gebruikersvriendelijk. De escape-toets brengt je in het begin/hoofdmenu waar je o.a. de intro nog eens kunt bekijken. Eenmaal in het spel schuif je de muis naar boven. Daar bevindt zich je inventory, links daarvan een diskette-ikoon. Klik je de laatste aan dan beland je in een save/load menu. Ook kun je hier bepalen of je ondertiteling wilt en regel je muziek- en geluidseffectenvolume. Het bijzondere is dat je 'narration' aan kunt klikken waardoor je tijdens het spelen soms (cryptische) hints meekrijgt in de vorm van onuitgesproken gedachtenregeltjes.
Je gebruikt je linkermuisknop om zaken te bekijken, de rechtermuisknop zorgt voor interactie. Verder heeft Synnergist alle ingrediënten voor een echt adventure: alles onderzoeken, voorwerpen verzamelen en gebruiken op de juiste plaats en babbelen met de vele personages. Je verplaatsen gaat middels een stadsplattegrond en naarmate je vordert komen er steeds meer locaties bij.

Teleurstellend of niet?

Het is maar hoe je het bekijkt of liever gezegd aan welke elementen je hogere eisen stelt. Hoofdpersoon Tim beweegt zich voort als een houten Klaas in vaak slordig afgewerkte decors. Diverse details zijn gewoon slecht getekend. De diverse personages in de video's acteren amateuristisch, soms slecht en een aantal vertoont de neiging tot schmieren. Op de kwaliteit van spraak hierbij valt niets aan te merken, deze is goed. De in het algemeen weinig voorstellende muziek draait mee op de achtergrond. Het spelplezier daarentegen alsmede de ontwikkeling van het scenario zijn positieve uitschieters.





Conclusie.

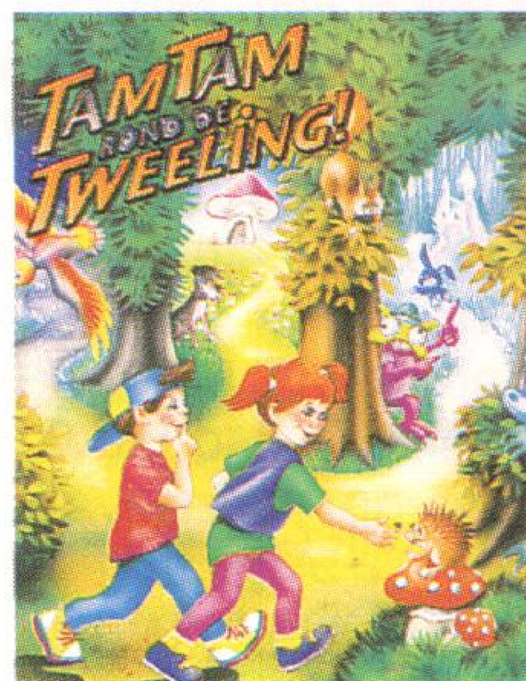
Zetten we alles op een rijtje en kijken we naar de prijs, dan is er helaas slechts één conclusie mogelijk. Synnergist is een teleurstelling gezien de huidige ontwikkelingen. Onbegrijpelijk, daar men jaren heeft gewerkt om dit product te vervolmaken.
De story-line, het spelplezier en de spraak zijn aardig. De rest is matig.

Peter Postma.

BEELD:	5
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door 21st Century.

TAM TAM ROND DE TWEELING



Softwarehuis: SCOPS Software.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Nederlands.
Spraak: Nederlands.
Richtprijs: FL. 79,95

Onder Windows 95 is 16Mb. geheugen nodig.

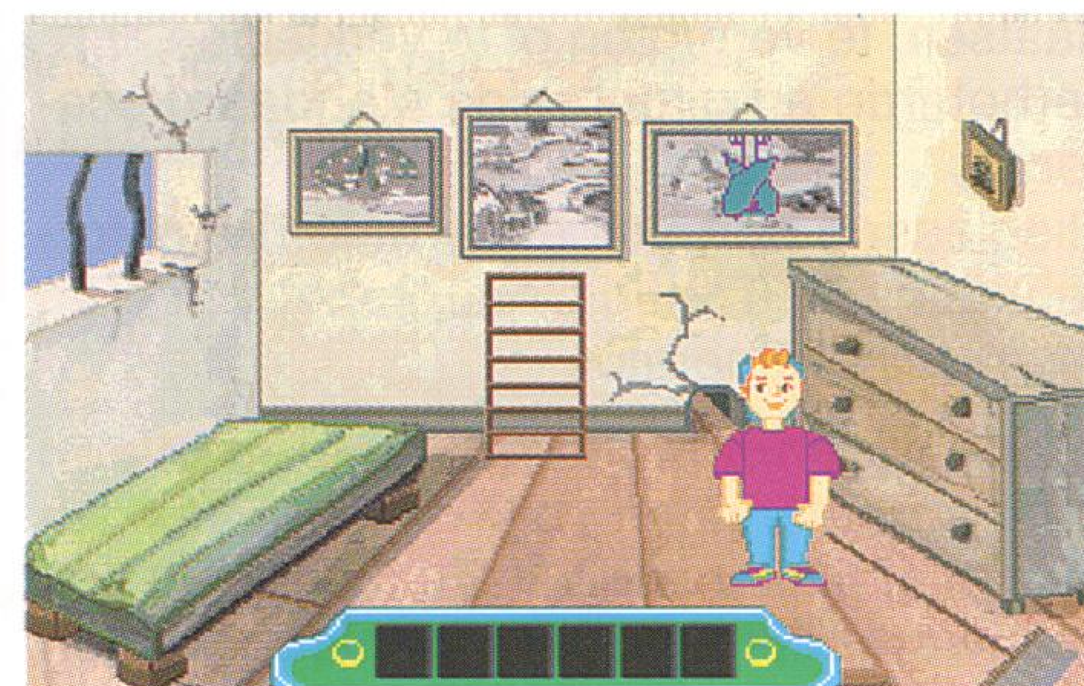
Ook een grafisch adventure, maar dan zonder duistere kroeg en geen mes in je rug, want het gaat hier om een avontuur voor kinderen vanaf 5 jaar. Het verhaal draait om een tweeling (je kunt kiezen of je de jongen of het meisje de hoofdrol wilt geven) die in een bos verdwaalt waarna één van de twee wordt ontvoerd. De andere helft van het tweetal moet de ontvoerde zus (of broer) zien te vinden door overal in het bos puzzels op te lossen. Voor elke opgeloste puzzel krijg je een beloning die je verder op weg helpt naar de plaats van het ontvoerde kind. Het gaat bij dit spel voornamelijk om vorm- en kleurpuzzels en het heeft allemaal wat weg van Tom en de Toveraardbei, dat op pagina 16 is beschreven. Niet zo vreemd, want dat spel kwam ook van SCOPS.

De minimum leeftijd is ca. 5 jaar en daardoor is het spel ook nog aardig voor iets oudere kinderen. Spraak, verhaal en puzzels zijn duidelijk niet voor de allerkleinsten bedoeld zoals bij Tom en de Toveraardbei. Zowaar komen we ook nog wat humor tegen. Beeld en geluid zijn prima verzorgd.
Een kostelijk en spannend spel.

Alfred.

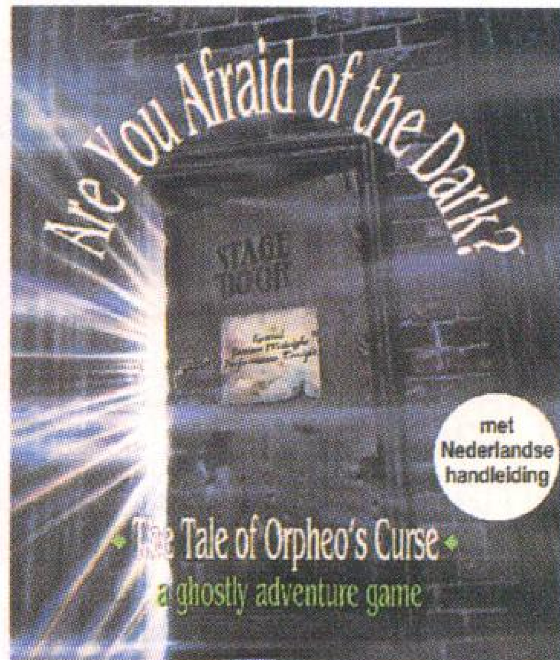
BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



ARE YOU AFRAID OF THE DARK? The Tale of Orpheo's Curse.

Softwarehuis: VIACOM Newmedia.
Min. 80386DX/33 Mhz., 4Mb., DOS 5.0+, CD-ROM drive, harddisk, SVGA 512 Kb, Keyboard, muis.
Sound Blaster & compatibel, Adlib Gold, Microsoft Sound System.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: Fl 79,95

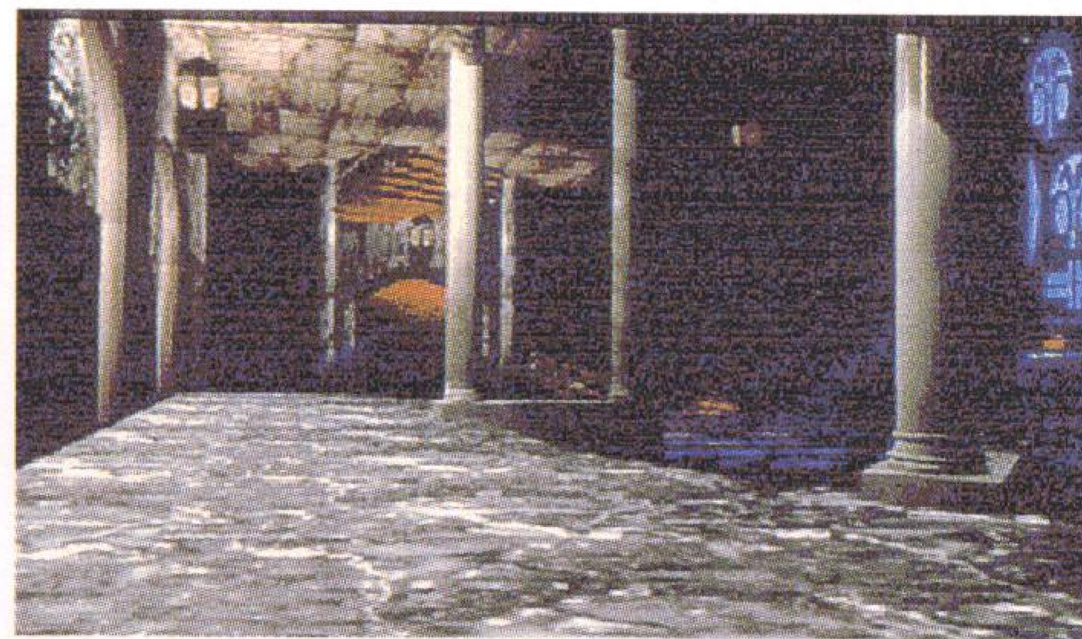


Aanbevolen: 80486DX/50 Mhz., 8Mb., 2x speed CD-ROM drive, 1Mb SVGA. Dit spel is voorzien van een Nederlandse handleiding.

Ik denk dat de meesten van ons zich de televisieserie "Are you afraid of the dark" nog wel kunnen herinneren. Dit programma werd uitgezonden op de zondagmiddag bij "NOW -TV".
De intro van dit spel maakt alleen gebruik van foto's. Hier zien we Terry en Alex voor Orpheo's theater staan. Je moet proberen een ingang te vinden, want het spel speelt zich af in dit theater. Je moet namelijk de vloek opheffen die op dit theater rust. Als Terry en Alex binnen zijn is de "intro" voorbij en gaat het spel beginnen. Op het moment dat Terry en Alex naar binnen gaan, ontmoeten ze Orpheo the Great. Alex wordt naar een ander deel van het theater getransporteerd en Terry komt terecht in een curiositeitenmuseum. Terry staat er op dat moment alleen voor.

De eerste ruimte waar je dus begint is het curiositeitenmuseum. Om hier uit te komen is het eerste raadsel. Is dit gelukt dan beland je in het wassenbeeldenmuseum. Je moet Alex bevrijden, want dat is een essentieel onderdeel van dit adventure. Zonder Alex is de vloek niet op te heffen.
Dit adventure maakt gebruik van het "point and click" principe. Als je ergens iets vindt, dat je kunt gebruiken, verschijnt er een open handje op je beeldscherm. Is er iets wat je kunt bekijken, dan verschijnt er een oog. Allemaal bekend dus.
Verder heeft dit adventure weinig videobeelden. Soms zijn er voorwerpen, geesten of monsters die bewegen, maar dan heb je alle animaties wel gehad. Je gaat in principe van foto naar foto, zoals in "Alien Virus".

Ben je door een monster of door Orpheus zelf te pakken genomen, dan is het spel ten einde. Je komt nu terecht bij het beroemde kampvuur, waar het middernacht gezelschap al op je zit te wachten. Zij zullen je wat tips geven om de volgende keer niet dezelfde fout te maken.



Makkelijk is dit adventure echter niet. Ik heb er toch enkele uren aan besteed, maar ik kreeg de indruk dat ik niet veel verder ben gekomen.
Dit adventure is voor jong en oud en voor ervaren en onervaren spelers geschikt. Ben je een fan van spellen als Alien Virus en houd je van griezelen, dan is de aanschaf het overdenken waard.
Een groot voordeel is dat je geen zware computer nodig hebt.

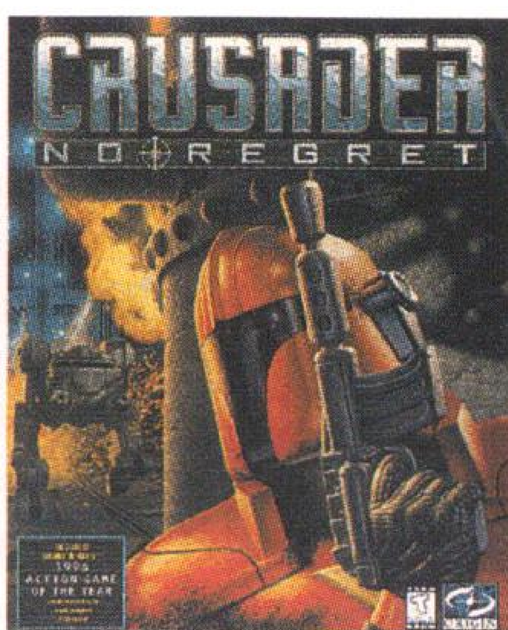
Erik Sonnega.

BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Diamond Soft.

CRUSADER NO REGRET

Softwarehuis: Origin.
Min. 80486DX4/75Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Sound Blaster en compatibel, SB16/AWE32, Ensoniq Soundscape.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 98,=



Op de harddisk is 65Mb. ruimte nodig. Aanbevolen: Pentium 60+, 16Mb., 4x speed CD-ROM drive, 16-bit kleurenweergave bij 640x480 voor videofilms.

Onder Windows 95 kom je in in een menu waar je diverse zaken kunt bekijken die je onder DOS mist. In het Win95 menu hebben we namelijk opties zoals "Shortcut to DOS", "Play game", "Story", "Coming up", "Read me", "Catalog" en "End". Met de optie "Coming up" zien we beelden van 3 andere Origin produkten: Privateer 2, Wing Commander Kilrathi Saga en Syndicate Wars. Een leuke optie is ook dat je de plattegrond kunt bekijken van de Lunar Mining Base. Zelfs kun je er in perspectief overheen vliegen. Dit wordt middels een videofilmpje zichtbaar gemaakt. In de readme optie komen allerlei problemen aan de orde, die je eventueel kunt tegenkomen. De rest van de opties spreekt voor zich.

Nadat het spel geïnstalleerd is, kunnen we de intro eens rustig bekijken. In deel 1 waren we getuige hoe onze held het platform vernietigde en ternauwernood met een escape pod wist te ontsnappen. In de intro van No Regret zien we dat de escape pod, temidden van enkele brokstukken van het Platform, stuurloos in de zwarte ruimte zweeft. Even later wordt de pod binnengehaald in de cargo loods van het Lunar Mining Cartel. Deze basis is, hoe kan het ook anders, onder controle van het WEC. Nadat de pod is opengemaakt, komt onze held tot leven en begint de ellende van voor af aan.

De bedoeling van No Regret is in principe hetzelfde als in No Remorse. Alles wat je ziet doden of kapot schieten. Het perspectief is eveneens hetzelfde als in No Remorse. Zijn er dan helemaal geen verschillen met deel 1? Jawel, er zijn verschillen. De levels zijn uitgebreider, je hebt nu een grotere keuze uit wapens en het lijkt of de tegenstanders intelligenter zijn. De levels zijn niet alleen uitgebreider, er bevinden zich ook talrijke geheime ruimtes en doorgangen in de levels. De levels bieden dan ook meer variatie.
De moeilijkheidsgraad is fors omhoog gegaan. Ik heb gespeeld met de makkelijkste en met de moeilijkste graad. In de makkelijkste graad kon ik het spel redelijk spelen, maar in de moeilijkste was er geen doorkomen aan. De bewegingen zijn ook uitgebreid. Kon je in het vorige deel alleen opzij rollen, in No Regret kun je nu ook een rol voorwaarts maken.
De beste verbetering vind ik dat ik nog geen bug ben tegengekomen, dit in tegenstelling tot deel 1.



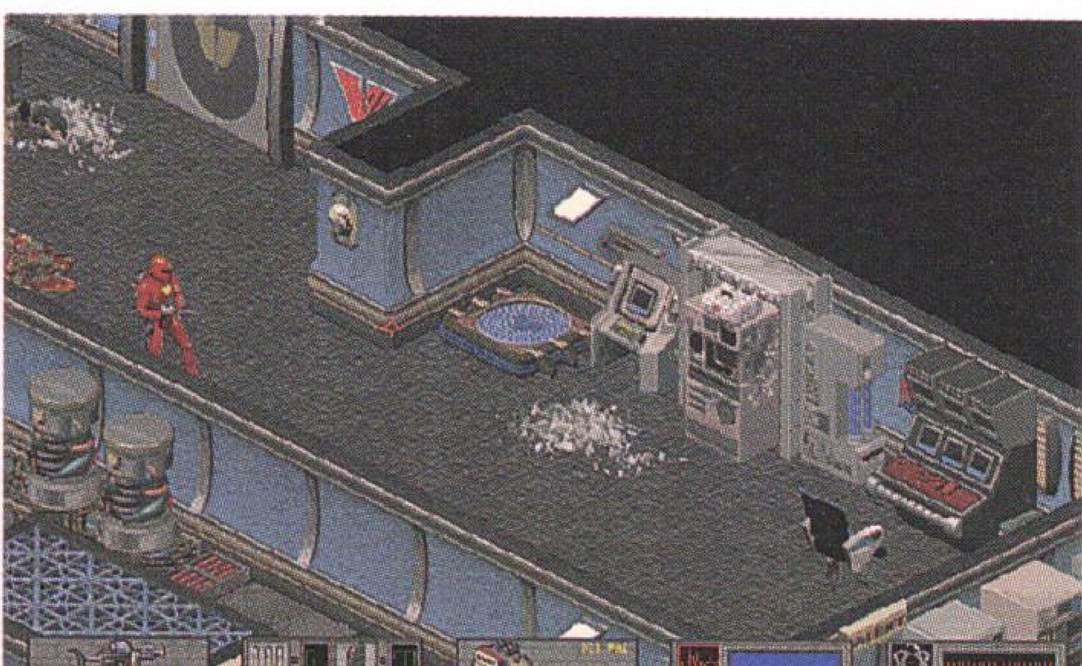
De graphics zijn weer van sublieme kwaliteit. Het beeld is zeer gedetailleerd en wordt in SVGA weergegeven. Er gebeurt zoveel op je scherm dat je eigenlijk even de tijd moet nemen om het allemaal eens goed te bekijken. Deze keer is het doel de Mining Base compleet te vernietigen.

De kritische spelers onder ons zullen direct zeggen: "Dit heb ik allemaal al gezien". In principe hebben ze gelijk. Dit deel lijkt heel erg veel op deel 1. Maar door de kleine verbeteringen is ook dit spel zeer de moeite waard. Ik heb er in ieder geval veel plezier aan beleefd.
Voor een uitgebreide uitleg over de opties verwijs ik naar Software Gids nummer 35. Deze zijn namelijk precies hetzelfde als in dit deel van Crusader.

Erik Sonnega.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

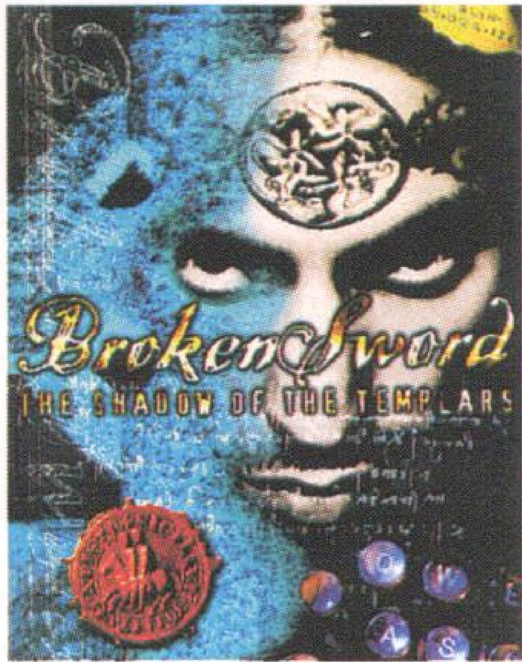
Beschikbaar gesteld door D+S Software.



BROKEN SWORD: The Shadow Of The Templars.

**Softwarehuis: Revolution Software.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, Windows 95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis. Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 99,95**

Aanbevolen: Pentium processor, 4x speed CD-ROM drive, 16-bit Soundblaster of compatibel.



Broken Sword (subtitel Shadow of the Templars) en in Amerika uitgebracht als Circle of Blood, bestaat uit 2 cd's in opbergdoosje, een handleiding en een extra boekje van Steve Jackson getiteld Savage Warriors met als inhoud de geschiedenis van de Orde der Tempeliers (interessant en nog leerzaam ook!). Dit alles in boxverpakking.

Hoeveel geheugen je nodig hebt staat nergens vermeld. Voor een probleemloos verloop houd ik dit minimaal op 8Mb. Het spel heeft DirectX nodig voor je kunt overgaan tot installatie. Maak je geen zorgen, DirectX wordt bij het product meegeleverd. Na DirectX kies je voor hoge of lage resolutie. Voor hoge resolutie is een Pentium wel een vereiste.
Er zijn 3 installatieopties t.w. FULL (200Mb.), MEDIUM (155Mb.) of MINIMUM(18Mb.). Uiteraard kies je FULL voor de beste performance. Terwijl je wacht kun je een eenvoudig spelletje Breaker-Breaker spelen, steentjes met een balletje/batje stukslaan.

WATCH OUT FOR THE CLOWN

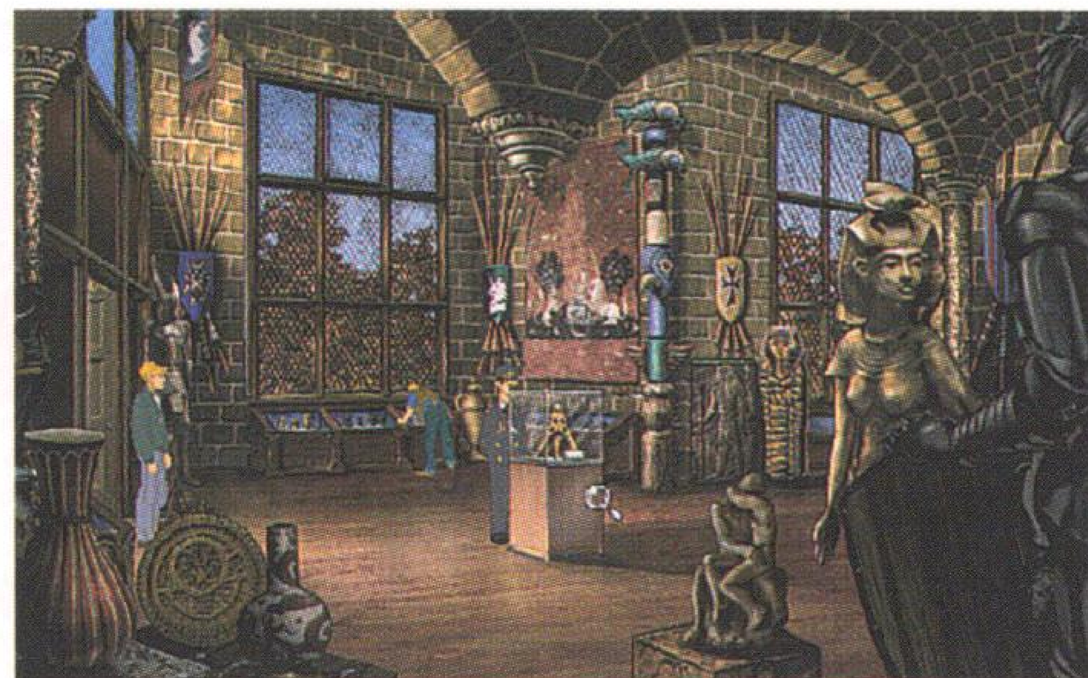
Een jonge Amerikaan genaamd George Stubbart (wiens karakter bij mij associaties oproept met striphelden als LeFranc of Kuifje) is met vakantie in Parijs. Op een terrasje geniet hij van een kop koffie en heeft aanvankelijk alleen oog voor de mooie serveerster. Dan ziet hij hoe een man met een aktekoffer het café betreedt, even later gevolgd door een clown met accordeon. De clown verlaat wat later het café met koffertje en zonder accordeon. Direct daarna volgt een bomexplosie. Op het nippertje en dankzij zijn vindingrijkheid ontsnapt George aan de dood. Zou die aantrekkelijke serveerster nog leven, waarom die explosie en wat is het verband tussen die clown en de man met het koffertje? George, nieuwsgierig als hij is, gaat op onderzoek uit.

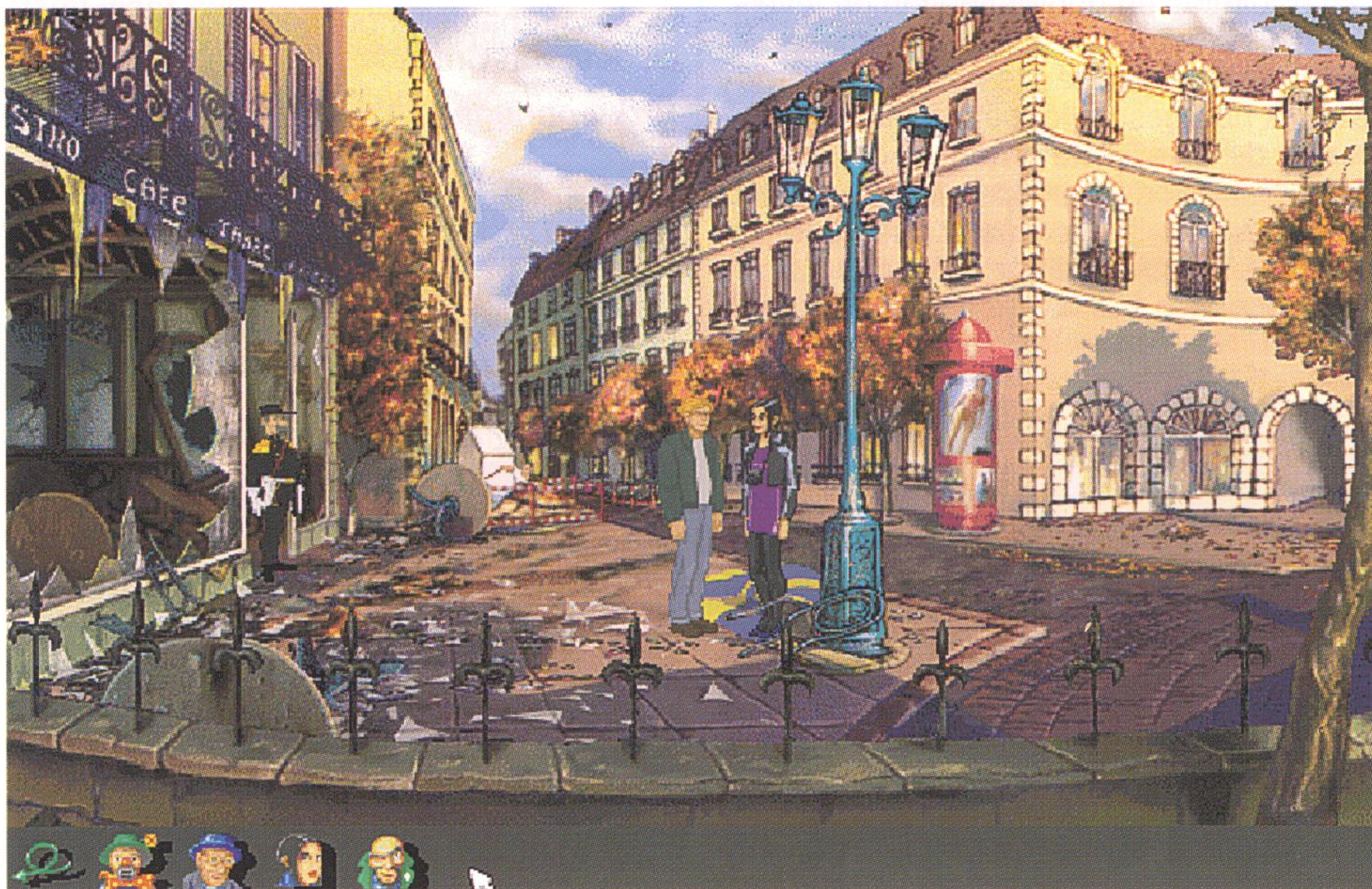
Hier begint het spel. Al snel wordt van hogerhand het onderzoek van inspecteur Rosso stopgezet en zal George het verder alleen op moeten knappen. Gelukkig krijgt hij hulp van een lieftallige fotografe, Nicole genaamd. Wanneer na aardig wat omzwervingen George beslag weet te leggen op een manuscript (de inhoud van het koffertje) wordt het een stuk duidelijker. Het gaat om de schat van de Orde der Tempeliers. Maar niet heus! Verderop in het verhaal bijkt het allemaal te draaien om het Gebroken Zwaard der Tempeliers, het ultieme wapen bij uitstek geschikt voor diegenen die de wereldheerschappij weer eens nastreven. In dit geval een groep neo-Tempeliers (neo-nazi's). Kortom de wereld moet weer eens gered worden en dat lukt uiteraard dankzij George en Nicole.

Er moet in het spel ontzettend veel gepraat worden. Dit komt bij spellen in dit genre vaker voor, maar Broken Sword spant de kroon. Daarbij moet ik opmerken dat tijdens de vele gesprekken de verveling niet toeslaat, daar ze functioneel zijn voor het verhaal en vergeven zijn van humor en woordspelingen. Bovendien krijg je dan de tijd om eens te genieten van de sublieme beelden, waarover later meer.

PRETTIGE BEDIENING

Je schuift de muis over het beeldscherm. De pointer verandert telkens in zogenaamde commando-pictogrammetjes. Hiermee vindt interactie plaats. Een loep bijvoorbeeld staat voor kijken, een grijphandje voor iets oppakken etc. Klik linkermuisknop en je hebt interactie, klik rechtermuisknop en je krijgt een extra beschrijving (niet hetzelfde als de loep en naarmate je vordert noodzakelijk!).
Het speelscherm, vaak naar links en/of rechts doorscrollend, beslaat zo'n 95% van je beeldscherm, boven en onder begrensd door een zwarte balk. In de balk boven verschijnen de door George verzamelde objecten. In de balk onder verschijnen tijdens gesprekken diverse portretjes of voorwerpafbeeldingen, die je kunt aanklikken om aan meer info te komen. De spelmanager roep je op met ESC of F5. Hier vind je de gebruikelijke opties voor dit genre spel en is aan te raden ondertiteling te activeren. Er wordt gebruik gemaakt van een landkaart. Los je een kwestie op, dan komt er weer een locatie bij. Die locaties zijn talrijk en voeren je van Parijse stadsdelen naar Spanje (tweemaal), Ierland, Syrië en Schotland.





KIJK- EN LUISTERGENOT

De beelden zijn indrukwekkend. Zelden zo mooi gezien. Fable, op zich ook een hoogstandje, valt in het niet bij het bewonderen van de werkelijk prachtige beelden met veel oog voor details. Ter illustratie: Let eens op de 7 vlaggen boven de ingang van hotel Ubu. Alle 7 wapperen terwijl een onverlaat een balletje staat op te gooien en een tweede onverlaat een sigaret staat te roken. Tegelijkertijd zie je een hotelgast in de verte de krant lezen. Ook de hoofdpersoon blijft bewegingen maken. Zo barst elke locatie van bewegende beelden, een waar genot om te zien. Tel daarbij op de verschillende geluidseffecten die tegelijkertijd meedraaien en de pret kan niet meer op. Op de achtergrond hoor je muziek die daar waar nodig bescheiden op de achtergrond blijft. Neemt de spanning in het verhaal toe, dan krijgt de muziek een dreigend karakter, Subliem! Het verhaal steekt zonder meer ijzersterk in elkaar en humor in de vorm van vele zinspelingen en woordspelingen ontbreekt niet.

CONCLUSIE

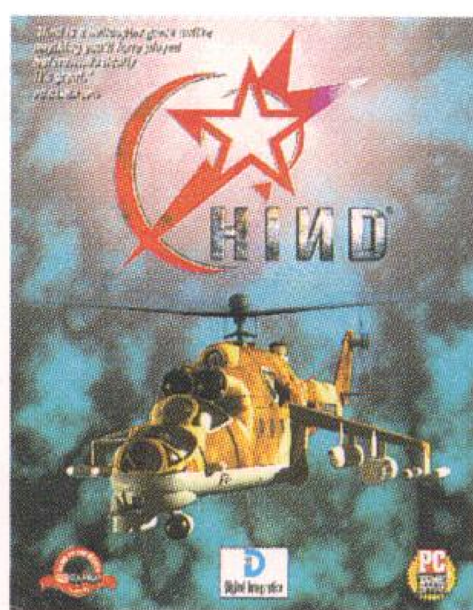
Broken Sword is gewoon een knaller! Een absolute must voor de liefhebber van dit genre. De moeilijkheidsgraad is vergelijkbaar met die van Fable, niet al te moeilijk dus, maar bij vlagen pittig (met name het onderdeel in Syrië). Helaas, het zal weer eens niet zo zijn, heeft Broken Sword de vervelende eigenaardigheid bij het wisselen van cd te komen met de melding dat de drive niet gelezen kan worden. Uit het spel gaan, opnieuw opstarten en blijven proberen tot hij 'pakt' is dan de enige oplossing. Gelukkig is dit het enige probleem dat ik tegenkwam. Als het spel uit is wacht dan geduldig tot einde aftiteling en zie: "To be continued". De makers beloven dus een vervolg en ik kijk er nu al reikhalzend naar uit.

Peter Postma.

BEELD:	10
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Diamond Soft.

HIND



**Softwarehuis: Digital Integration.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, Windows 95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Sound Blaster en compatibel, Gravis Ultrasound, Ensoniq Soundscape, WaveJammer, ES688.
Aantal spelers: 1-16.
Handleiding: Engels.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 89,=**

**Aanbevolen: Pentium 75+ processor.
2 spelers kunnen vliegen via een (nul)modem; 2 of meer via een IPX compatibel netwerk.
Het programma ondersteunt ook CH Flightstick, Flightstick Pro, ProPedals, Virtual Pilot, Thrustmaster FCS weapons and rudder systems, Thrustmaster F-16 FLCS, Gravis Gamepad en Phoenix joystick.
Ook uitgebracht voor Macintosh.
Min. Powermac met 16Mb. geheugen en 2x speed CD-ROM drive.
Op de Macintosh worden de Thrustmaster FCS, Gravis Firebird en CH Flightstick ondersteund.**



De Hind is een Russiche gevechtshelikopter die eigenlijk geen gelijkwaardige tegenhanger in het Westen heeft. Het toestel heeft zowel de mogelijkheid om de grondtroepen te ondersteunen met pure vuurkracht als de mogelijkheid om troepen af te zetten in gebieden waar dat nodig is. Het Westen gebruikt daar verschillende typen helicopters voor.

EVEN VOORAF

Het spel is zowel onder DOS als onder Windows 95 te installeren. De installatie onder Windows duurt ongeveer 3 minuten terwijl die onder DOS maar liefst een half uur duurt. Het is niet mogelijk om onder Windows te installeren en onder DOS te spelen, omdat er gebruik wordt gemaakt van verschillende opstartbestanden.
Het vliegen gaat zowel onder DOS als onder Windows soepel en het is grafisch een pareltje mits je met 'full-detail' speelt en een maximale installatie kiest. Onder DOS komt het geluid beter over dan onder Windows. Bij Windows wordt veelal de spraak van je schutter onderdrukt door de muziek of de geluidseffecten. Een leuk detail is dat die spraak een Russisch accent heeft, niet alleen tijdens het vliegen maar ook tijdens de briefings.

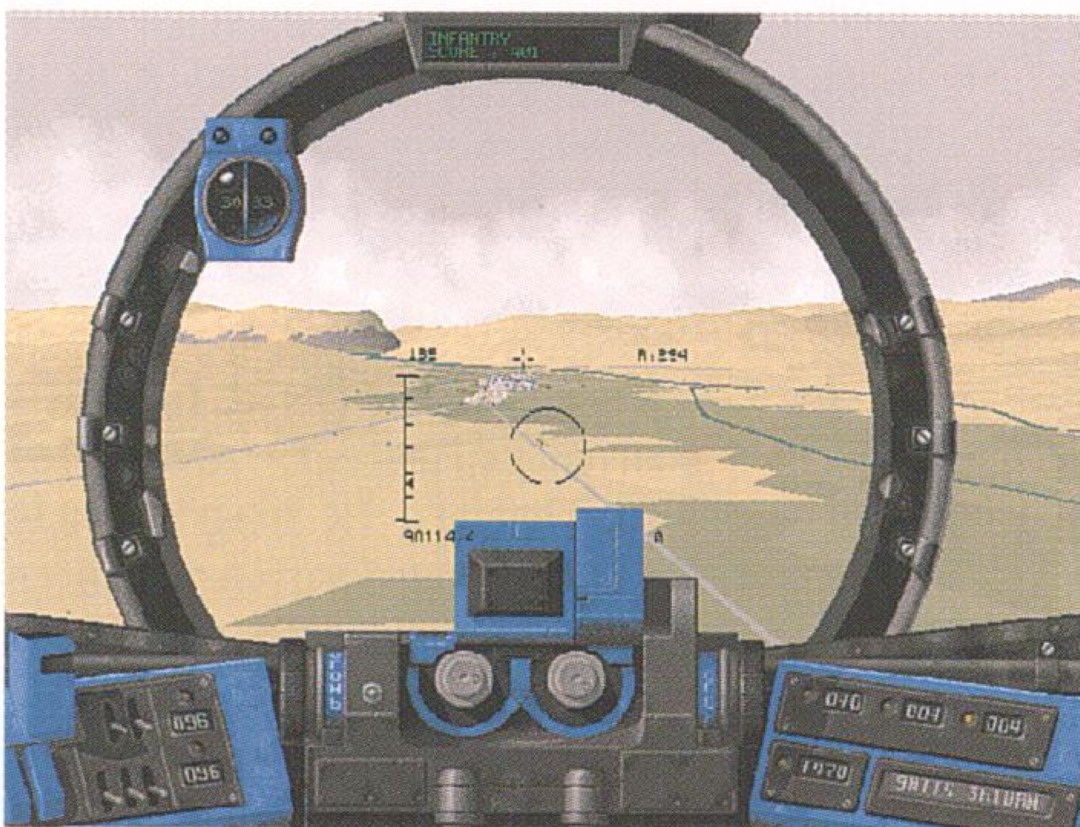
TAKE OFF!!

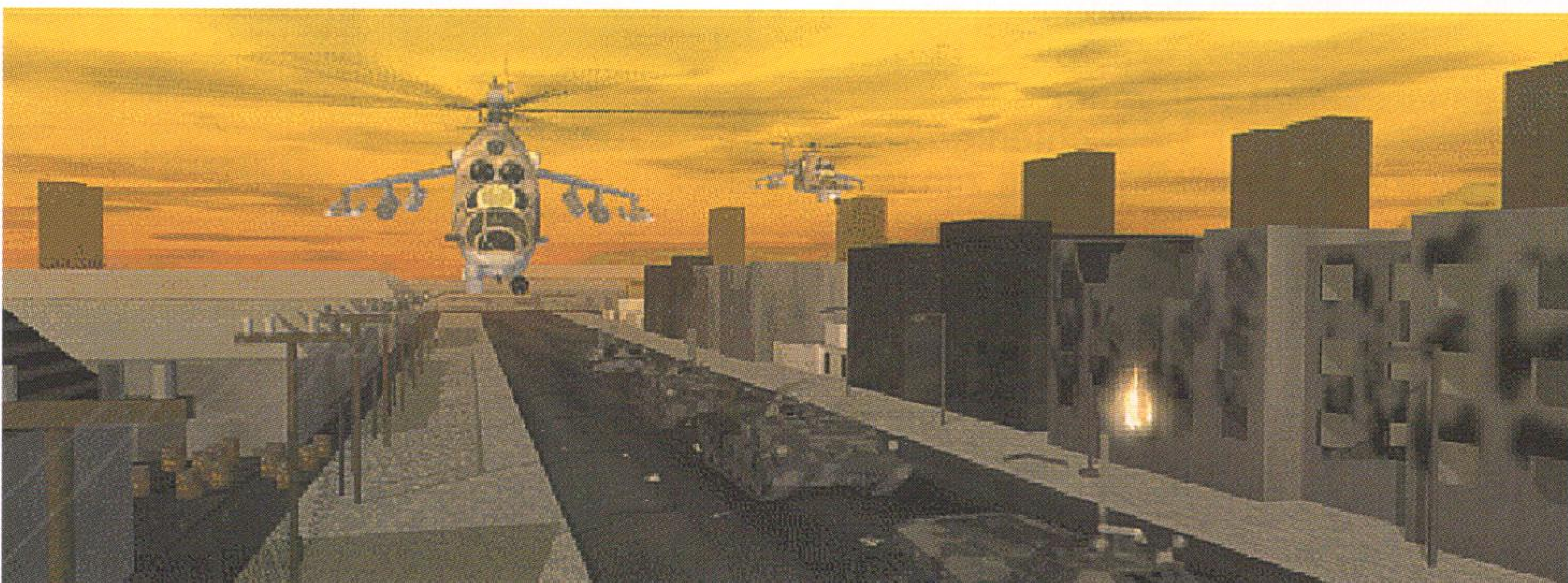
Het moment dat je het spel opstart valt er al iets op. Geen geluid tijdens de intro. Volstrekte stilte. Nu kan dat natuurlijk komen doordat je de instellingen nog niet aangepast hebt: dat moet in het spel zelf. Is dat in orde dan mag je tijdens het spel genieten van een lekker deuntje muziek en vrijwel overal spraak. Maar tijdens de intro, evenals bij de animaties die je zo nu en dan krijgt, heerst er absolute stilte.

Ik had nog nooit een Russische helikopter op mijn scherm gehad dus meteen maar een quickstart, waar je trouwens ook meteen terechtkomt als je het spel voor de eerste keer opstart. Je kunt meteen al beginnen om met een paar raketten, wat infanterie, etc. weg te vagen wat gepaard gaat met mooie geluidseffecten.
De cockpit van de Hind is authentiek weergeven, dus inclusief Russische waarschuwingslichten en dito namen voor de wapensystemen. Wat betreft de wapensystemen: als je niet zo goed op de hoogte bent met Russische raketten is het verstandig om eerst even de handleiding te lezen alvorens je b.v. lucht-lucht raketten gaat afsturen op gronddoelen.
Net zoals met elke simulator heb je de mogelijkheid om instant action, aparte missies en een campaign te vliegen. Bij de campaign is het resultaat dat je hebt behaald in je vorige missies belangrijk voor de toekomstige missies. Heb je gefaald dan krijg het extra moeilijk.

DOCUMENTATIE

In de recensie van de voorganger van Hind las ik dat de handleiding behoorlijk wat foto's en info bevat. Hier is dat niet zo. De







handleiding bevat alleen hetgeen je nodig hebt om te vlegen en meer ook niet. Er staat geen enkel fotootje in. Mensen die dit spel willen aanschaffen om het ook als naslagwerk te gebruiken kunnen dat dus beter beter niet doen. Ook in het spel is geen informatie te vinden over de verschillende vliegtuigen, etc. die je tegen kunt komen.

CONCLUSIE

Voor de piloten die voor de verandering eens tegen een Apache of ander Westers materiaal willen vliegen is dit pakket een topper. De plezierpiloten raad ik aan Jane's Apache te kopen, die heeft veel meer te bieden dan dit pakket. Een leuk extraatje van dit programma is, dat je met multiplayer- missies ook tegen Longbow Apache eigenaars kunt vliegen. Het pakket is daar volledig compatibel mee.

Michael Miltenburg.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

FLIGHT SIM 2000



Wie niets ziet in Russische helikopters en, na het verslag op pagina 23, nog geen interesse (of geschikte computer) heeft voor de nieuwe Microsoft Flight Simulator 6.0 kan met deze CD voorlopig z'n MFS 5.x naar hartelust uitbreiden. Op deze CD staan ruim 300 bestanden voor de MFS 5.0. Sceneries, instrumentenpanelen, ATC & Flight Adventure files, utilities, etc. Tevens staan er op de CD programma's voor de w/BOA's Flight Shop en enkele shareware en freeware fligtsims.

De CD komt uit de serie "Het Beste van Internet". Dus wie toegang heeft tot Internet kan de meeste van deze programma's zelf inladen. Maar dan komt die beruchte prijs weer om de hoek kijken: 300 programma's, laad dat maar eens in voor de FL. 19,95 die je voor deze CD moet neertellen.

Het verhaal is eenvoudig. Wil je nog flink wat stoeien met MFS 5.x dan is dit de ideale CD. Heb je slechts enkele files nodig, en toegang tot Internet, dan is het gunstiger om de files zelf in te laden. Maar dan moeten het er wel erg weinig zijn, want 2 tientjes ben je via je modem vlot kwijt.

Beschikbaar gesteld door Electronic Entertainment Publishing BV.

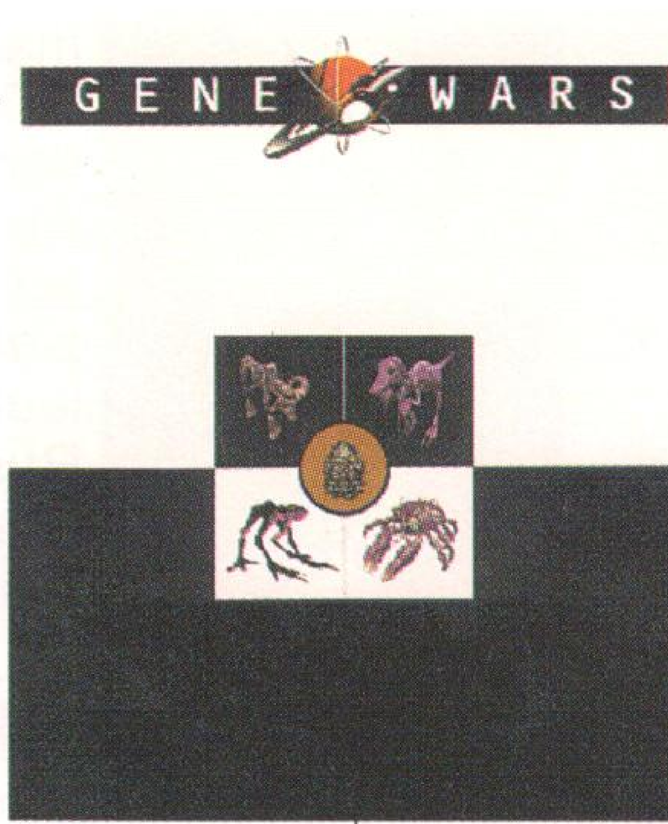
GENE WARS

Softwarehuis: Bullfrog.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.23+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Sound Blaster en compatibel, Ensoniq Soundscape.
Aantal spelers: 1-4.
Handleiding: Engels.
Schermteksten, spraak: Engels, Duits, Frans, Italiaans, Spaans, Zweeds.
Richtprijs: FL. 89,=

Harddisk: min. 42Mb. vrije ruimte.
Aanbevolen: Pentium 75, 16Mb. geheugen en 77Mb. harddiskruimte.
Meerdere spelers kunnen spelen via een IPX compatibel netwerk.

Bij vrijwel elk strategiespel is het de bedoeling dat je in een oorlog je vijand probeert te verslaan. Met Gene Wars heeft men voor de verandering iets anders bedacht.
Er is net een grote interstellaire oorlog geweest die gestopt is door de Ethereals, een zeer hoog ontwikkeld ras. Zij besloten de oorlogzuchtige rassen een lesje te leren. De rassen moeten alle planeten die ze in de oorlog vernietigd en kaal hebben gebombardeerd opnieuw opbouwen door vegetatie te planten en dieren uit te zetten. Deze dieren waren uitgeroeid, maar door de genen te bewaren konden ze opnieuw "gemaakt" worden. Daar gaat het in dit spel om.

Je moet een aantal missies volbrengen om zo de Ethereals tevreden te stellen. Je begint een missie als je ruimteschip landt op de planeet. De planeet kun je overigens niet zelf uitkiezen. Vervolgens laat je de engineer de noodzakelijke gebouwen plaatsen en je genetica-specialist wat dieren onderzoeken. Vreemd is trouwens wel dat je eerst een 'GOOP Extractor' kunt bouwen en daarna pas de stroomvoorziening. Lijkt mij niet echt logisch. Later krijg je er ook een botanist en een ranger bij. GOOP zijn de genetische blauwdrukken, die tevens je 'kapitaal' vormen.
Van tijd tot tijd komen de Ethereals kijken hoe het met je vorderingen gaat, wat luid en duidelijk wordt aangekondigd. Je ziet ze dan op een vliegend ontbijtbord over je beeldscherm zoeven. Ze doen mij trouwens denken aan Casper, het vriendelijke spookje. Hun vliegende schotel heeft nog het meeste weg van een wastobbe met patrijspoorten.



In latere missies kom je ook tegenstanders tegen en dan is het de vraag wie het best zijn missie kan volbrengen. Dan krijg je ook de beschikking over verschillende beesten met allemaal een aparte aanvalskracht die opgewaardeerd kan worden. Deze opwaardering krijg je van de Ethereals. Natuurlijk moet je proberen je tegenstander zoveel mogelijk dwars te zitten met sabotage en soms een aanval. Dat laatste mag je uiteraard niet doen als de Ethereals er zijn, want die veranderen je dan meteen in een kasplantje als straf, omdat je geen oorlog meer mag voeren. Behalve de mens zijn er, afgezien van de Ethereals, nog drie andere rassen die je het moeilijk willen maken.
Er is veel variatie in de missies, in die zin, dat er steeds een andere manier is om de missie te volbrengen, maar het blijft in grote lijnen op hetzelfde terugkomen: het opnieuw leefbaar maken van verwoeste planeten.

Over het beeld en geluid heb ik weinig op te merken, het oogt en klinkt allemaal erg goed. Er zit ook heel wat humor verwerkt in het spel. Het klinkt allemaal als een oude science-fiction B-movie, maar dan wel in kleur en in hi-res. Ook de animaties zijn humoristisch. Zo wordt b.v. de "geboorte" van een ezel gepresenteerd door het uitspugen van zo'n beest door een fabriek en het opzetten van een nieuw gebouw gebeurt met een scheutje vloeistof, een rood bolletje en een kleine ontploffing. Dat is weer eens iets anders dan met een hamer en wat hout knutselen en het gaat heel wat sneller ook.
De documentatie is uiterlijk goed verzorgd, maar inhoudelijk wel wat magertjes. Het geheel is toch wel prima in orde en het spel is qua verhaal zeker origineel en leuk. Aanbevolen voor liefhebbers van b.v. Dune2, Command & Conquer en Populous (de makers van Populous zijn trouwens dezelfde als van Gene Wars), maar dan met een glimlach en zonder kanongebulder.

Michael Miltenburg.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



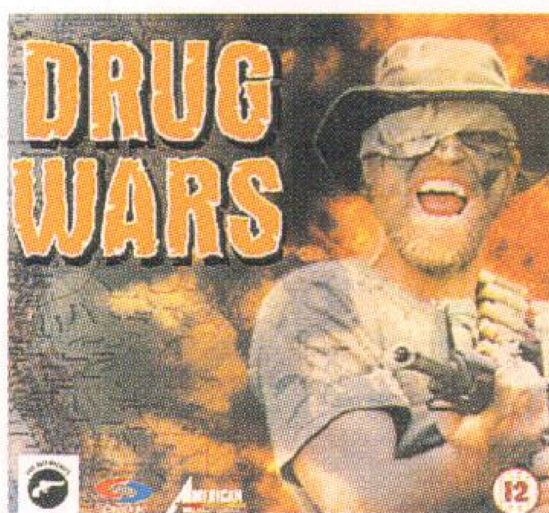




DRUG WARS

Softwarehuis: American Laser Games.
CD-I + Digital Video Cartridge!.
Trackball, CD-I Gun.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Nederlands, Engels, Frans, Duits, Italiaans.
Richtprijs: 99,95

American Laser Games gaat maar door. Na Mad Dog McCree 1 en 2, Crime Patrol, Who Shot Johnny Rock en Space Pirates is het nu de beurt aan Drug Wars, een interactive videofilm die wat weg heeft van Crime Patrol en eerder verscheen op CD-ROM (zie Software Gids nr. 34). Ook hier ben je een politieagent, maar nu zijn de opdrachten toegespitst op het elimineren van drugsbendes in het zuiden van de VS. Ook



bij dit spel gaat het om snel schieten, *heel snel* schieten! Ik heb de afstandsbediening maar niet in het rijtje opgenomen, want zoals gebruikelijk bij deze serie in het vrijwel ondoendlijk om met dat apparaat snel genoeg te schieten. Hoewel, dat schieten gaat wel, maar dat gebeurt dan meestal te laat; het richten gaat gewoon te traag. Met de trackball zijn deze spellen heel goed te spelen en met het pistool is het een fluitje van een cent.

De beelden bij dit spel zijn van bijzonder goede kwaliteit, iets beter dan bij de voorgaande titels. Muziek en geluid zijn ook prima. Voor jou blijft het schieten over, 4 levels lang met elk 3 missies en nog 2 bonusmissies als je level 4 hebt afgerond. Nog



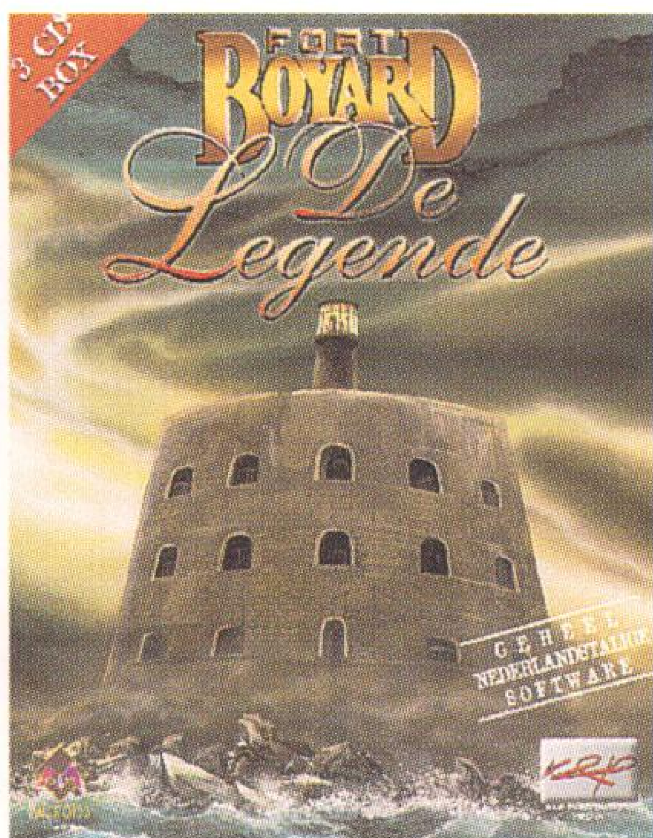
steeds lastig (ook als je de moeilijkheidsgraad "easy" kiest) en nog steeds leuk.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.

FORT BOYARD: De Legende.

Softwarehuis: Microïds.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+ of Windows 95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Keyboard/muis.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1.
Handleiding, schermteksten, spraak: Nederlands.
Richtprijs: FL. 99,95



Aanbevolen: Pentium 60+, 16Mb., 4x speed CD-ROM drive, 16-bits Soundblaster.

Let op de aanbevolen configuratie. Helaas lees je die pas in de kleine lettertjes van de handleiding en niet op de doos. Onder Windows 95 heb je deze echt nodig.
Fort Boyard De Legende (FBDL) wordt geleverd in boxverpakking en bestaat uit 3 cd's in opbergdoosje (daarin bevindt zich ook het handleidinkje van 8 mini-pagina's). Eerder verscheen Fort Boyard De Uitdaging (voor een uitvoerige recensie zie Software Gids nr. 39). Het programma was gebaseerd op de Franse TV5 speluitzendingen met dezelfde titel. Bij De Uitdaging draaide het enkel om puzzels oplossen en spelletjes spelen binnen een bepaalde tijd met als doel: wie haalt de meeste puntjes! FBDL, eveneens gebaseerd op dat spelprogramma, is van heel andere aard. Hier hebben we te maken met een interactief adventure. Zet, voor je gaat installeren onder WIN95, wel je screensaver uit.

DE SCHAT VAN NAPOLEON

Het verhaal is snel verteld. Ooit heeft Napoleon, voor hij verbannen werd naar St. Helena, een schat met een vreselijk geheim verstopt in het fort Boyard. Zijn doel was daarmee de herovering van Europa te bekostigen. Jij bent schatzoeker en je taak is simpel, alhoewel, zoek de schat en ontrafel zijn geheimen.
Al direct valt op dat het spel talloze wendingen kan nemen afhankelijk van wat je zegt of wat je doet met alle gevolgen vandien. Daarbij is het niet altijd duidelijk wat de makers beogen waardoor de verhaallijn soms een warrig tintje kan krijgen.

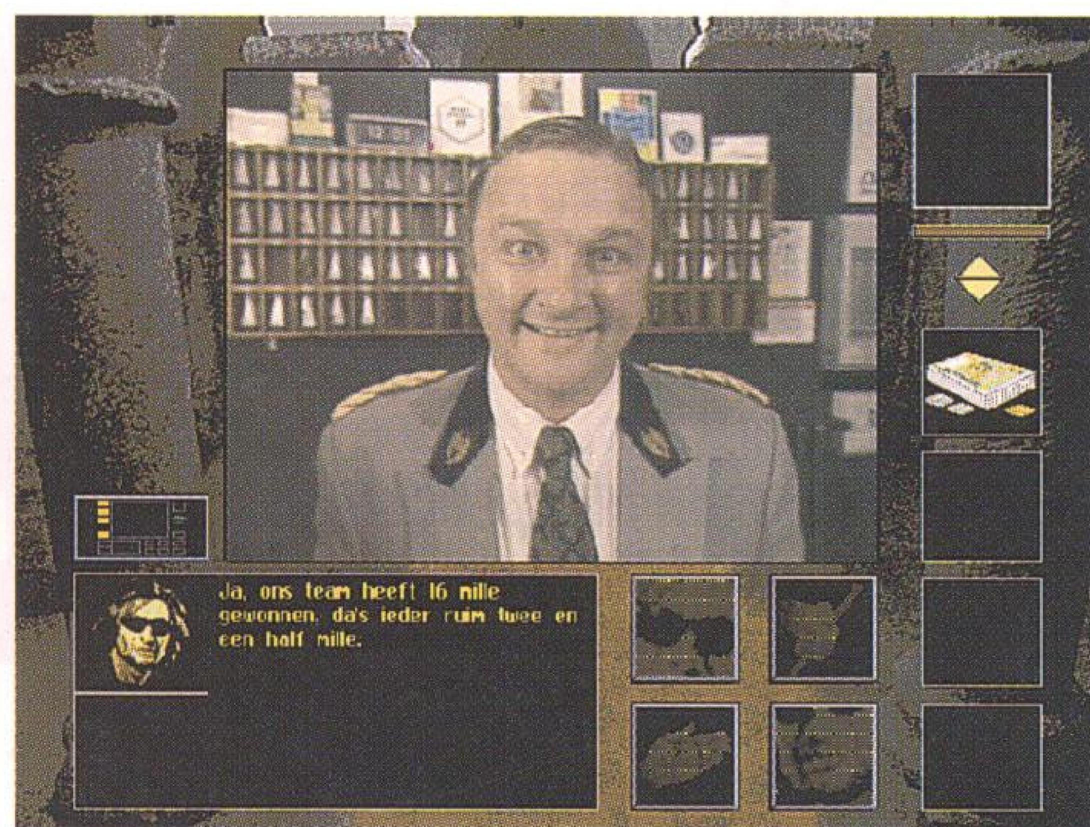
Aangekomen in je hotel, van waaruit je gaat speuren, ontmoet je een antiquaire genaamd Liliane. In de hotelbar blijkt al gauw dat Liliane dolgraag de gouden munt van de barkeeper wil hebben. Je snapt het al, voor meer informatie van Liliane zul je die munt moeten bemachtigen. Deze steel je later m.b.v. een zakmes. Ga je die munt aan Liliane verkopen dan start het spel spontaan opnieuw op met een lege inventaris en kun je helemaal opnieuw beginnen. Toon je haar de munt niet, dan mis je een brok informatie om het verhaal te kunnen volgen. Praat je met haar en verander je van thema dan lijkt het alsof de munt geen enkel doel in het spel heeft.
Als ik je nu vertel dat er bij elke kennismaking met een nieuw karakter weer talloze wendingen mogelijk zijn, is FBDL complexer dan het er op het eerste oog uitziet. Na een uurtje spelen loop je dan ook kans zo vast te komen zitten als een huis.
Toch, dat verklap ik je vast, kun je in principe niets fout doen. Neem je verkeerde beslissingen of heb je een bepaald voorwerp niet, dan merk je dat vanzelf. Of het spel start geheel opnieuw op of je gaat dood. Save en load zijn dus geen overbodige functies.

PRIMA KWALITEIT

Het speelveld wordt links, rechts en onderin begrensd door stroken. Links vind je je spelmanager waar je o.a. geluid kunt bijstellen en kunt bewaren of inladen. Wel even wennen, die Nederlandse begrippen! Rechts je inventory. Onderin je actieknoppen en een scherm waarin je spreekteksten kunt aanklikken. De actieknoppen zijn er slechts vier, die voor zich spreken. Al met al zeer gebruikersvriendelijk en de reden waarom de handleiding zo dun is. Na 1 minuut spelen heb je alles door. Reizen gaat via een landkaart en de meeste locaties bestaan uit meerdere velden. Telkens wordt het reizen van veld naar veld begeleid met een video. Deze video's kun je met een rechtermuisklik overslaan wanneer ze gaan vervelen. De videobeelden, van uitstekende kwaliteit, zijn 384x288 waarbij gewerkt wordt met volledig gedigitaliseerde acteurs en decors van echt bestaande Franse locaties. De acteurs zijn allemaal Fransen, maar de nasynchronisatie mag er wezen. Let vooral eens op de hysterische bibliothecaresse. Bekendste stem die je tegenkomt is die van Kas van Iersel (de presentator van Denktank). Muziek en geluidseffecten zijn daar waar ze voorkomen redelijk.

ALGEMENE ONTWIKKELING

De puzzels die je tegenkomt hebben soms een intelligent karaktertrekje waarbij je creatief moet denken en moet putten uit je eigen algemene kennis of uit naslagwerken. Om dit te illustreren wat voorbeelden. Je krijgt b.v. te maken met een koffertje met cijferslot. Om dit te openen zul je de code



moeten vinden. De enige aanwijzing die je vindt is een kaartje met daarop het woord MAGNUM, meer niet! Als dwaalspoor staat er een telefoon met cijfers gekoppeld aan letters waarmee je ijverig aan de slag gaat om een cijfercode te bedenken. Dat is helemaal niet de bedoeling. Wil je de code weten, zie dan te achterhalen wat het kaliber van dit wapen is (en dat vind je niet in het spel zelf!).
Wat later heb je een creditcard met een ontbrekende code. Als aanwijzing heb je een kaartje met de tekst "De eerste stappen van Armstrong". De ontbrekende code is dan (Armstrong was de persoon die de eerste stappen op de maan zette) een jaartal. Dat jaartal vind je nergens in het spel terug, dus als je het niet weet pak er dan een encyclopedie bij.

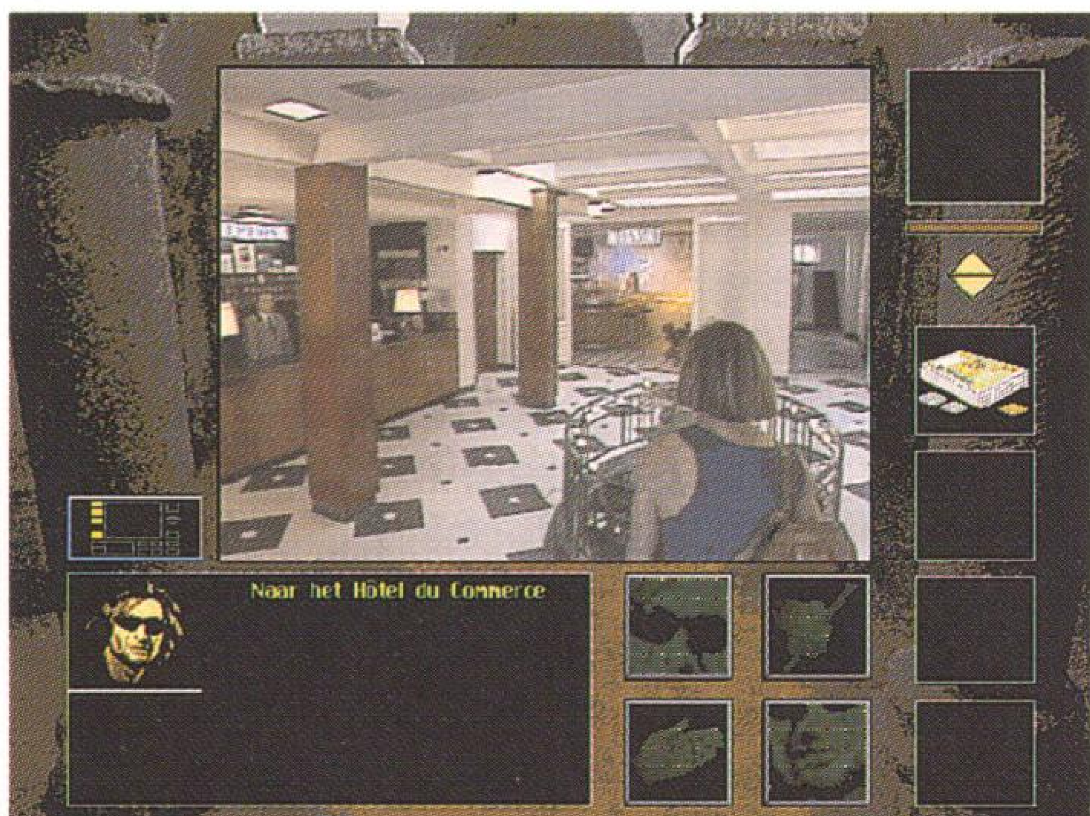
CONCLUSIE

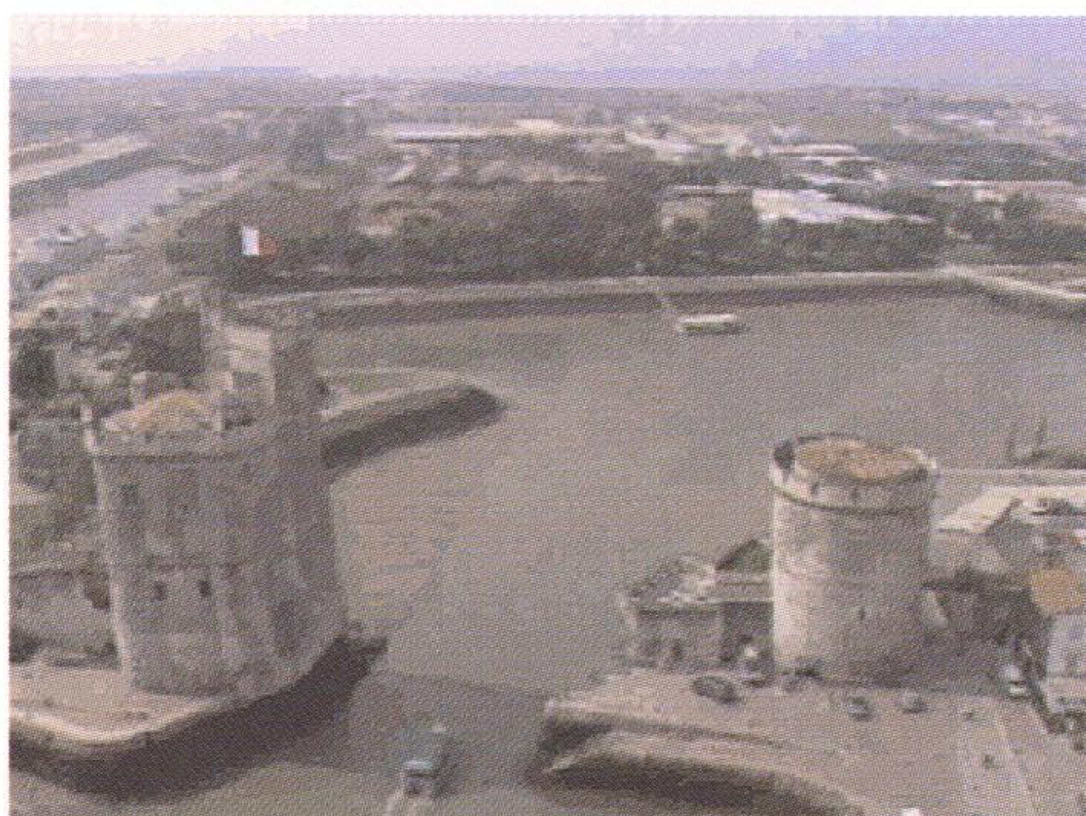
Fort Boyard De Legende is al met al een aardig alternatief in dit genre. Geen absolute topper maar het spel scoort toch op alle fronten redelijk. Met name de videofilmpjes zijn uitstekend.
De enige minpuntjes zijn: het soms frequent moeten wisselen van cd (vooral als je in het fort zelf komt en daar het loodje legt) en de niet altijd duidelijke verhaallijn.
Tot slot hadden ze wat mij betreft de hoofdpersoon moeten bevrijden van de peper in zijn achterste. Hij beweegt zich alsmaar rennend voort en dat werkt na enige tijd op je zenuwen.
Inmiddels zit ik in het fort in een computerkamer te rommelen met cijfercodes en ben ik nog steeds verwoed bezig te trachten voorbij een wand te komen die me telkens weer verplettert. Op naar een nieuwe poging.

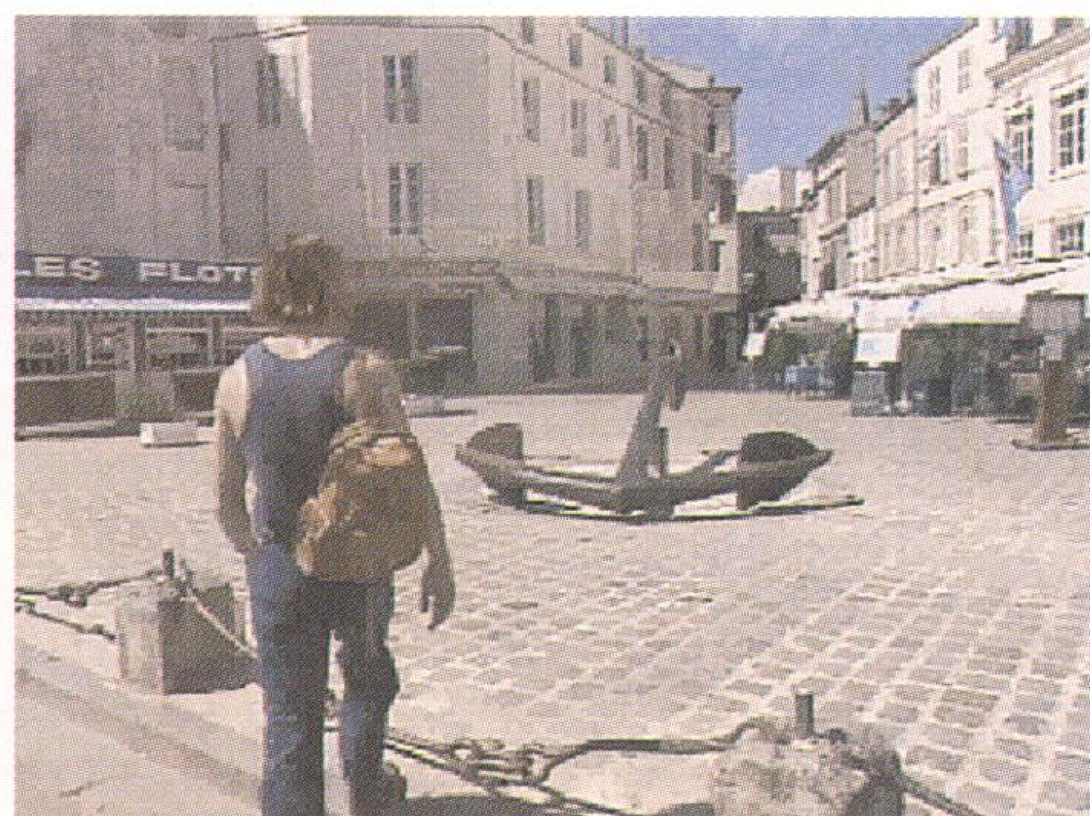
Peter Postma.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Diamond Soft.





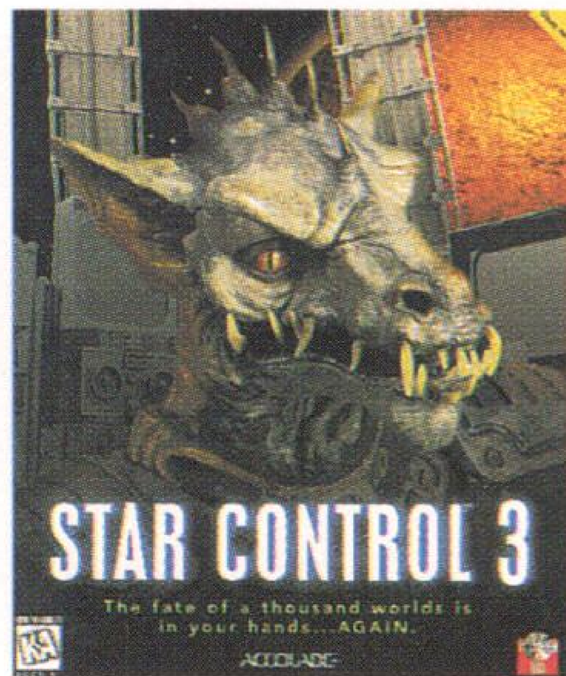


STAR CONTROL 3

Softwarehuis: Legend/Accolade.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, Windows 95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Keyboard/muis.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1-2.
Handleiding: Engels.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 108,=

Aanbevolen: Pentium 60+, 4x speed CD-ROM drive, 65Mb. harddiskruimte.
2 spelers kunnen spelen via een (nul)modem of IPX compatibel netwerk.

Voor de recensie van Star Control 2 moeten we terug naar Software Gids nummer 18 van begin '93. Het spel werd destijds zeer goed ontvangen en een opvolger werd dan ook spoedig verwacht. Het heeft dus uiteindelijk tot eind 1996 geduurd voordat deze opvolger uitgebracht werd, waardoor Star Control 3 (voortaan SC3) een van de langst verwachte spellen van de laatste jaren werd. Nu het dan zover is, zijn de verwachtingen hoog gespannen. Ik kan hier echter al wel verklappen dat SC3 deze verwachtingen meer dan waar maakt, dus lees maar snel verder.



SC3 past in het rijtje met spellen als MASTER OF ORION en ASCENDANCY. SC3 onderscheidt zich van deze spellen doordat het wat minder strategie-elementen bevat. Daar tegenover staat de zeer uitgebreide interactie met allerlei 'aliens', waardoor je zelfs kunt spreken van enige adventure elementen. Het hele spel is gebaseerd op het oplossen van een heel scala aan vervelende probleempjes met behulp van allerlei bekende en nog te ontdekken 'aliens'.

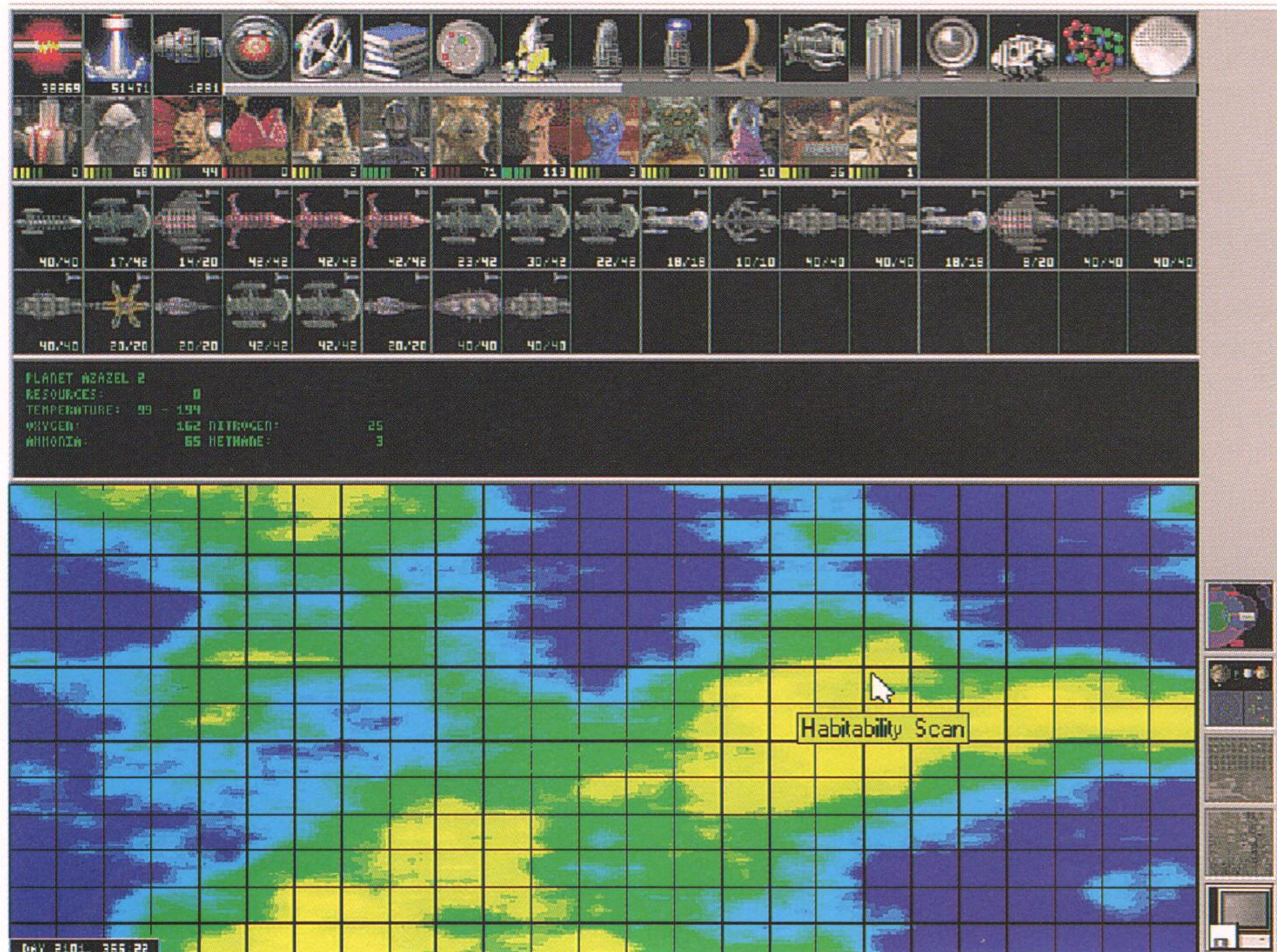
HET VERHAAL

Het eerste probleempje is dat de 'Eternal Ones' in de nabije toekomst alle ontwikkelde levensvormen uit zullen roeien. Hoe weet je dat? Na aan het einde van SC2 het Ur-Quan ruimteschip Sa-matra vernietigd te hebben, ontstond er door de enorme ontploffing een scheur in de tijd. Hierdoor kon je een blik in de toekomst werpen en daar zag je de vernietiging van al het 'sentient life'. Nu, korte tijd later is het niet meer mogelijk om door hyperspace te reizen en dit lijkt het eerste teken te zijn van de komst van de 'Eternal Ones'. Het is dus de hoogste tijd om actie te ondernemen. Jij hebt gelukkig een schip gevonden van een oud en ver ontwikkeld ras, waarmee je nog wel door de ruimte kunt reizen. Met in je slipstream tien met kolonisten gevulde schepen van andere rassen, vertrek je naar het Kessari quadrant waar je een oplossing voor deze problemen denkt te kunnen vinden.



Eenmaal in het Kessari quadrant aangekomen, begint het spel pas echt. Je vindt jezelf terug op de overzichtskaart van het Kessari quadrant en in de nabijheid van je eerste kolonie. Door over te schakelen naar het 'system screen' kun je de aanwezige planeten onderzoeken en naar je kolonie vliegen. Hier aangekomen volgt het eerste interactieve gesprek. De leider van de kolonie vertelt nog eens kort wat je missie precies inhoudt en ook geeft hij jou je eerste opdracht. Deze betreft het terugvinden van de met jou meegereisde rassen. Vanaf hier ontwikkelt het verhaal zich vanzelf, maar daar zal ik verder niets over verklappen.



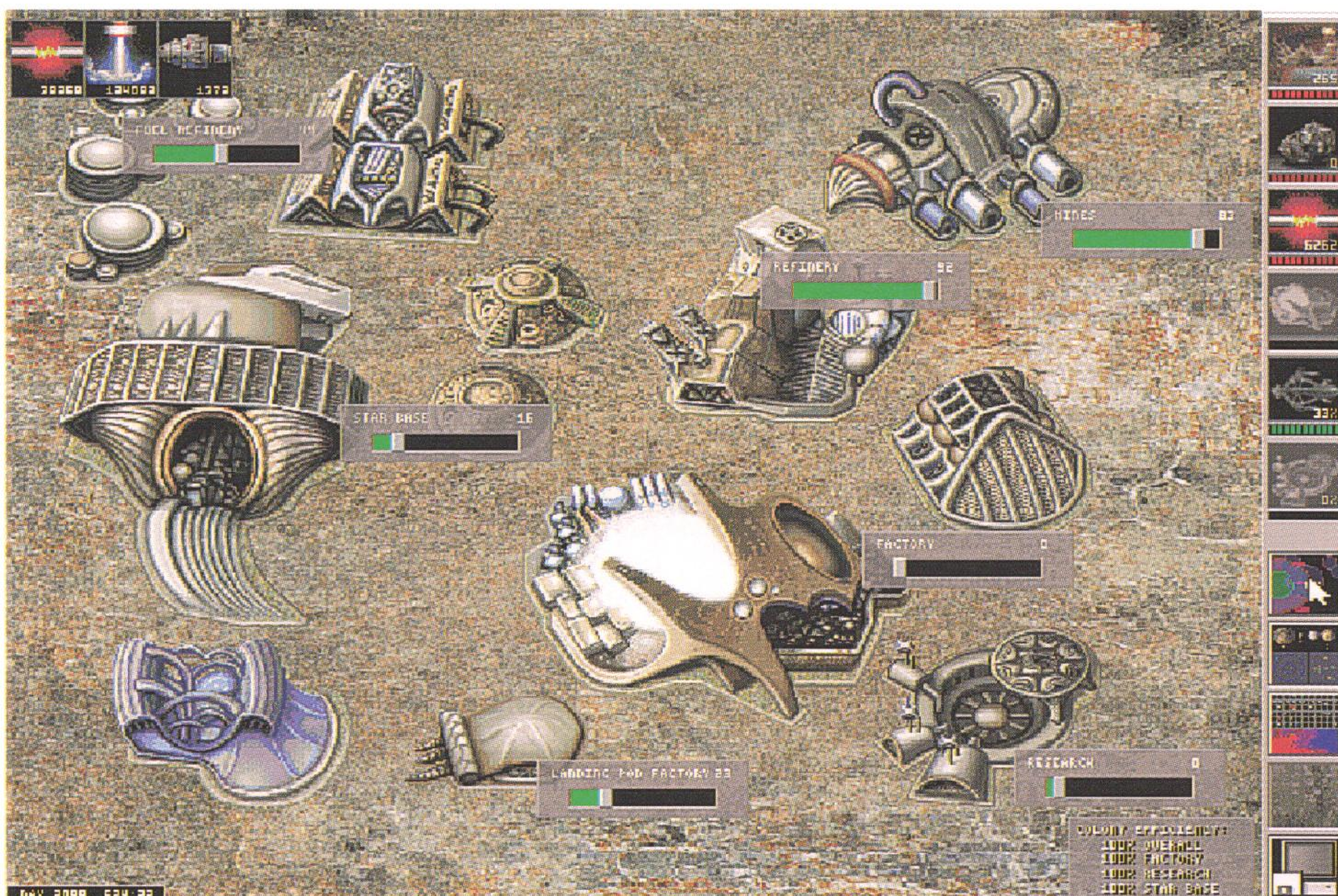


BATTLE TIME

Wat geen verrassing zal zijn, is dat niet iedereen in het Kessari quadrant even gecharmeerd is van jouw komst en dat betekent dus... KNOKKEN. Deze gevechten zijn een variant op het oude Asteroids. Nadat je een ruimteschip geselecteerd hebt kom je samen met een schip van je tegenstander in een stuk ruimte terecht. Dit wordt 3D weergegeven, terwijl je zelf met behulp van de cursortoetsen (eventueel joystick of muis) 2D stuurt. Verder heb je de beschikking over het primaire wapen van je geselecteerde schip en een bepaalde 'special'. Het gevecht duurt tot er een schip vernietigd is en de tegenstander (of jij) geen nieuwe schepen meer heeft om in te zetten. De reacties die ik over dit arcade deel heb gehoord variëren van "hopeloos" tot "verschrikkelijk leuk". Zelf vind ik dat deze gevechten een leuke afwisseling vormen, al gaan de duels tegen de computer na verloop van tijd een beetje vervelen. Erg leuk blijft het vechten tegen andere menselijke spelers.

WHAT'S NEW

Zo verken je dus al vechtend en onderhandelend het Kessari quadrant. Wie SC2 gespeeld heeft, zal dit erg bekend voorkomen. Toch zijn er bij SC3 enkele facetten van het spel ingrijpend veranderd. Zo hoef je niet langer alle planeten af te gaan om daar met je 'planet-lander' grondstoffen te verzamelen om geld te verdienen. Bij SC2 had je dit nodig om mensen en brandstof te kopen voor je ruimteschepen. Bij SC3 bouw je namelijk kolonies die vanzelf brandstof, schepen, geld en bemanningen voortbrengen. Deze kolonies groeien automatisch, waardoor je alleen enige controle hebt over de verdeling van je mensen over de diverse activiteiten. Je kunt dus niet aangeven welk gebouw of type schip er ge-



bouwd moet worden en dit vond ik persoonlijk een minpunt. Doordat je niet langer alle planeten af hoeft te gaan voor grondstoffen, heb je veel meer tijd om je op het verhaal te storten. Dit 'voordeel' heeft als gevolg dat je het spel na een week kamerisolement uitgespeeld kunt hebben. Dit wordt nog eens versterkt door het hintsysteem, waar je onwillekeurig toch af en toe gebruik van maakt.
Een tweede ingrijpende verandering betreft het verkrijgen van upgrades voor je schepen. Deze kun je vinden op planeten en laat je m.b.v. een 'dig' opgraven. Deze upgrades zijn alleen voor de schepen van de diverse rassen en niet voor je precursor schip. Dit blijft dan ook zwak, waardoor je gedwongen wordt met de andere schepen te vechten. Dit is een hele vooruitgang t.a.v SC2, waar je uiteindelijk zo'n sterk precursor schip had, dat elke 'alien' al bij voorbaat kansloos was. Verder zijn er nog diverse kleine veranderingen, maar deze hebben weinig invloed op de spelkwaliteit.

BEELD EN GELUID

Beeld en geluid zijn ook aangepast aan de moderne eisen en dat levert fraaie resultaten op. De SVGA schermbeelden zien er prima uit, de 'aliens' zijn uitermate fraai weergegeven en de filmpjes zijn zelfs schitterend. Het geluid is eveneens fraai. Elke 'alien' heeft een eigen karakteristieke stem en dit levert hilarische resultaten op. De interactie met aliens zit sowieso al vol humor en is ongetwijfeld het sterkste punt van SC3. Verder zijn de gesproken teksten helder en de ontploffingen knallen werkelijk uit je speakers.

CONCLUSIE

Een nieuw verhaal, nieuwe 'aliens', dezelfde steengoede interactie en dit alles in een modern jasje. Wie SC2 goed vond, zal met SC3 een waardige opvolger gevonden hebben. De door mij genoemde minpuntjes doen daar weinig aan af en kunnen wellicht in SC4 geperfectioneerd worden. De handleiding mag dan ook meteen wat uitvoeriger, want deze is nog steeds erg beknopt. Ik ga nog gauw wat K'tangs verpulveren!

Erwin Kriesels.

```
BEELD:             8
GELUID:            9
SPELKWALITEIT:     8
DOCUMENTATIE:      7
PRIJS:             8
```

STAR CONTROL 3:
The Official Strategy Guide.

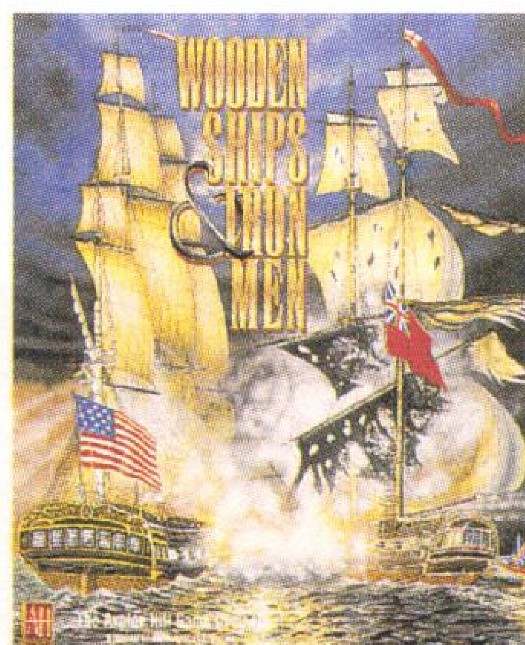
Uitgeverij: Prima Publishing.
Auteur: Daniel Greenberg.
ISBN nr.: 0-7615-0156-8
Richtprijs: FL. 39,=

Dit Engelstalige werkje, van ruim 200 pagina's dik, is geen aanvulling op de handleiding, dus wat onder welke toets zit moet je, voor een deel, nog steeds zelf uitvinden. Zo kun je de gevechten automatisch laten verlopen via de ESC- toets tijdens de 'melee'. Iets dat niet in de handleiding staat en niet in dit boekje te vinden is. Wel geeft dit boek een complete "Walkthrough" om het spel in één lange ruk uit te spelen. Je vindt ook nog een beschrijving van de rassen en hun problemen, een index van de planeten, een overzicht van alle ruimteschepen en wapens, een beschrijving van alle gebouwen en een omschrijving van alle opdrachten die in het spel voorkomen. Dit alles is rijkelijk voorzien van illustraties en screenshots; wel in zwart/wit. Het boekje eindigt met "The Making Of..."

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

WOODEN SHIPS & IRON MEN

Softwarehuis: Avalon Hill Game Company.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, Windows 95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1-2.
Handleiding: Engels.
Schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 108,=



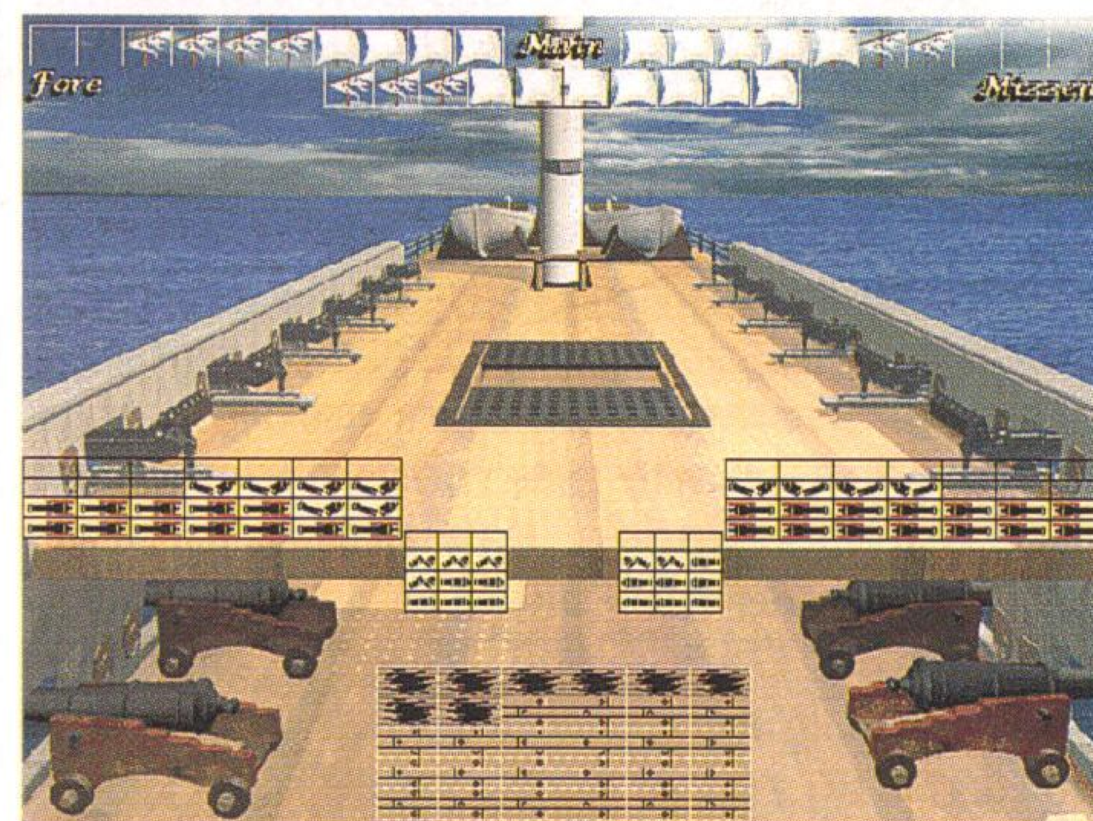
2 spelers kunnen om beurten spelen (hotseat) of via E-mail.

Over dit spel is weinig te zeggen. Neem Great Naval Battles, haal daar alle naslagfuncties uit, verplaats het in tijd naar de 18de en 19de eeuw en je hebt Wooden Ships & Iron Men. Precies hetzelfde moet je doen als in GNB. Je zet een koers, over een overigens zeer fraaie kaart die tegelijk ook het hele "actiewerk" bevat. Je bepaalt of je wilt schieten, zo ja, met 1 kanonskogel of in een salvo. Je deelt manschappen in: aan de kannonen of enteren. Is dat allemaal gebeurd, dan klik je op het matroosikoontje en je krijgt het geheel mooi te zien op de kaart. De computer doet precies hetzelfde als jouw beurt bezig is. Je hoeft dus niet, zoals met Battle Isle, te wachten op de computer totdat die klaar is.

Hier draait het hele spel om en dat is een beetje eentonig: het mist het exploratie-element dat b.v. Pirates Gold juist zo leuk maakt. Een dikke pluim verdient de documentatie die overzichtelijk, makkelijk te begrijpen en bovendien in kleur is! Dat zie je niet veel, hoewel er geen informatie over schepen is te vinden; ook niet in het spel.

Wooden Ships & Iron Men is van oorsprong een bordspel en deze computer-versie is nauwelijks aangepast. Het voornaamste





verschil zit 'm in de wind, die op de computer 8 richtingen kent. Ook kent de computervariant een scenario- editor. Allemaal best aardig als je liefhebber bent van dit bordspel. Wie gewend is 'echte' computerspellen te spelen zal het allemaal wat saai vinden; mooi saai, dat wel!
Leuk als tussendoortje, maar meer ook niet.

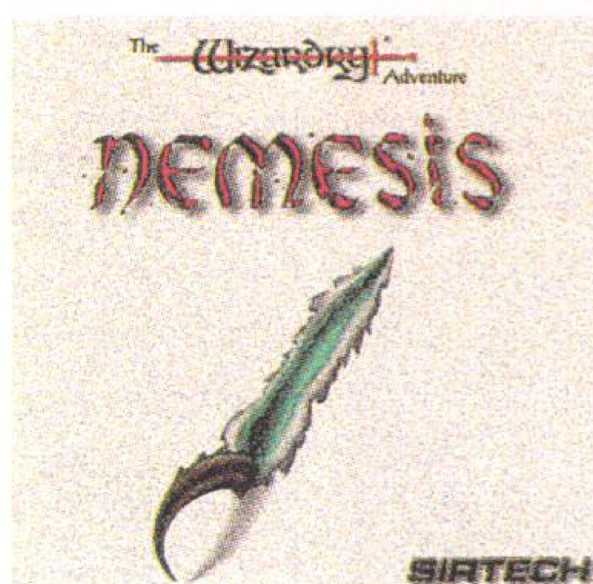
Michael Miltenburg.

```
BEELD:             8
GELUID:            8
SPELKWALITEIT:     5
DOCUMENTATIE:      8
PRIJS:             6
```

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

NEMESIS - A Wizardry Adventure

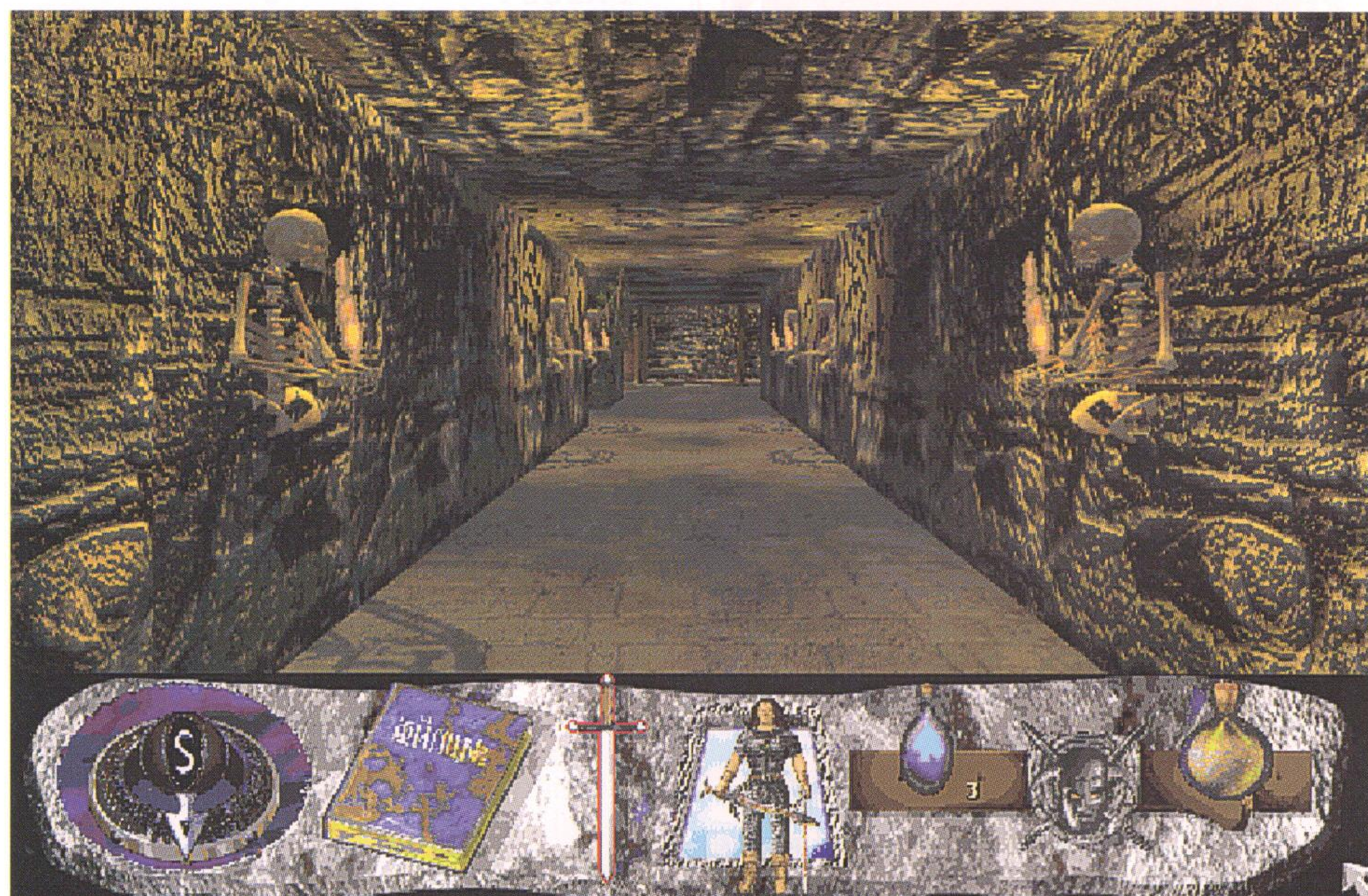
**Softwarehuis: Sirtech.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, hard-disk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 119,=**



Aanbevolen: Pentium, 16Mb., 4x speed CD-ROM drive.

INSTALLATIE

Keuze uit: 39Mb., 87Mb. en 153Mb. In alle gevallen verloopt de installatie vlot, ook op onze 486DX2/66 met 16Mb. RAM en een oud IDE grafisch kaartje. Onder Windows 95 kregen we op een Soundblaster AWE32 haperingen in het geluid, terwijl het spel onder DOS geen enkel probleem geeft. In het installatie-menu kan voorts nog gekozen worden voor wel of geen ondertiteling (Engels) en auto-eject CD on/off. Laat maar op "on" staan, want er moet nogal eens van CD gewisseld worden. Eenmaal in het spel kunnen onder Options de "Game Settings" aangepast worden. Voor mensen met een wat langzame computer is het raadzaam de Step Scale en Slide Turn op "off" te zetten, omdat de beelden anders gaan "slepen" als er van richting veranderd wordt.



Zalig zijn de onwetenden.

Ik schreef het in het vorige nummer al: de softwarehuizen zijn steeds meer bezig met de grafische kwaliteiten van de RPG's en dit product van Sir-Tech is daar een goed voorbeeld van. Persoonlijk vind ik het niet zo'n goed idee van ze om een verwijzing naar de Wizardry serie in de titel op te nemen: dat is verleden tijd, David Bradley is weg. Zand erover (of Gold?)
Om Nemesis te kunnen waarderen kun je het beste helemaal geen RPG ervaring hebben of -als je die wel hebt- jezelf een mentaliteitsverandering opleggen. Het genre verandert en wie niet mee wil gaan met deze ontwikkelingen, kan zich in feite alleen nog maar met oude titels bezighouden. Of met Daggerfall ("Buggerfall" is intussen de bijnaam geworden), want bij Bethesda leren ze het nooit, vrees ik.

5 CD's

In advertenties van pakweg een half jaar geleden werd nog door Sir-Tech aangekondigd, dat Nemesis op 4 CD's zou verschijnen. Uiteindelijk zijn het er dus 5 geworden in een driedubbele CD-verpakking met de handleiding op CD formaat. Verder vinden we in de forse doos wat reclamemateriaal, een "perkamenten" scroll met een beschrijving van de 16 spreuken (bij elkaar gehouden door een haast aandoenlijk stukje gele breiwol) en de "Tour Guide". Dit gidsje moet je vooral niet lezen, als je het spel zelf tot een goed einde wilt brengen, want er staat een gedetailleerde beschrijving in van alle locaties. Dan nog veel tips en soms "dead give-aways" voor degenen, die het teveel moeite vinden om zelf iets uit te zoeken.

3D ANIMATIES

In de documentatie geeft Sir-Tech te kennen dat er bewust geen gebruik is gemaakt van videofilms, maar dat het hele spel opgebouwd is met gerenderde 3D animaties. In de intro'film' zien we een jongeman aangevallen worden door een draakachtig wezen om even later gered te worden door een magiër, die toevallig net op een bootje in de buurt was. De boerenzoon wordt verpleegd en eenmaal hersteld deelt Rian The Sage hem mede, dat er een vloek rust op het land. Om deze te doorbreken moeten er 5 talismannen verzameld worden en dat kan slechts lukken als de held zich bekwaamt in de magie van de Nitherin.
Aan leuke introfilms zijn we onderhand wel gewend, maar meestal (bij RPG's tenminste) is het daarna afgelopen en is het spel zelf gewoon in VGA uitgevoerd.
In deze uitgave van de Software Gids valt de ene mond na de andere open van verbazing en zelfs ik zat gefascineerd te kijken, toen Nemesis begon. Deze beelden in SVGA overtreffen de kwaliteit van Myst, Azreal's Tear en andere spellen in hoge resolutie.

SPELKWALITEIT

"Ik heb gehoord dat het een soort Druid is", "Volgens mij is het meer een grafisch adventure". Een paar kreten uit de hoek van de "hard core" RPG-ers. Een vergelijking met Druid (een kleine misstap van Sir-Tech) is zeker niet van toepassing. Bij liefhebbers van grafische adventures zou Nemesis echter wel eens hoge ogen kunnen gooien. Voorwerpen oppakken, gebruiken, combineren.... gesprekken voeren om informatie te verzamelen.... niet al te moeilijke raadsels oplossen.... Allemaal voorhanden. Alleen zie je hier de spelsituatie voornamelijk vanuit de ogen van de hoofdpersoon en moet er vaak gevochten worden. Dat gaat vrij soepel: wapen activeren en met linker- of rechter muisknop bedienen, waarbij de plaatsing van de cursor doorslaggevend is voor het al dan niet raken van de vijand. Gebruik van spreuken of magische voorwerpen kan natuurlijk ook geen kwaad. Er zijn zelfs wat Nintendo- Sega-consoles invloeden: soms kom je een "eindbaas" tegen en dan moet je behoorlijk tekeer gaan om te overwinnen.





belen om een character aan te maken en het opvoeren van de vaardigheden van de hoofdpersoon gaat haast ongemerkt. De automapping is uitstekend en zelfs die is grafisch mooi uitgevoerd. Ook is er een logboek, waarin de ontwikkelingen van het verhaal bijgehouden worden, zodat je af en toe eens kunt spieken als je de draad kwijt bent.
Beginners in dit genre kan ik Nemesis van harte aanbevelen, maar ook de gevorderden zullen best onder de indruk zijn van dit schouwspel. Misschien dat deze groep het spel iets te makkelijk zal vinden. Een vergelijkbaar RPG qua moeilijkheidsgraad vind ik Anvil of Dawn van New World Computing, dat er ook prima uitzag. Maar wat graphics en animaties betreft legt dit RPG (met vele andere) het beslist af ten opzichte van Nemesis. Wat is het mooi!
Ik ben weer eens tegen een "eindbaas" opgelopen. Een enorme Minotaur. Hoe krijg ik die nu weer weg?

GELUID

De muziek is vrij braafjes en kan zachtjes op de achtergrond meedeinen. De geluidseffecten zijn goed, maar de meeste indruk maakte hier de spraak. Onze jongen geeft overal commentaar op, alleen is die stem zo bekend (Sir-Tech heeft niet echt veel medewerkers). Ligt er bijvoorbeeld een zwaard op de grond en klik je dat aan met de linkermuisknop (handje), dan hoor je: "A Sword". Waarop wij in koor aanvullen: "In Good Condition". Jagged Alliance fans weten precies wat we bedoelen.
Dit is niet de enige gesproken tekst. In Nemesis komen veel gesprekken voor.

CONCLUSIE

Nemesis is zonder meer een geslaagd RPG nieuwe stijl. Alle oude elementen zijn (soms in een wat uitgeklede vorm) aanwezig. Je hoeft bijvoorbeeld niet meer te dob-

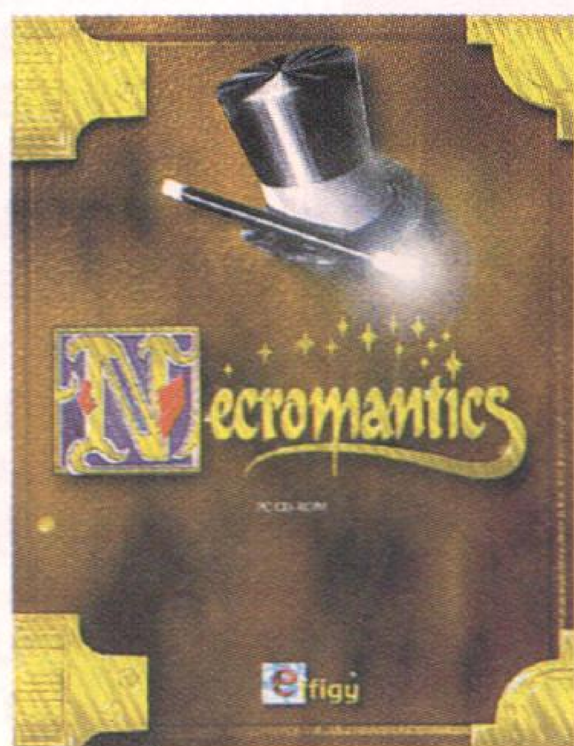
Jocelyn.

BEELD:	10
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

NECROMANTICS

**Softwarehuis: Effigy Software.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, Windows 95, VGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, keyboard/muis.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels.
Schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 89,=**



Necromantics doet denken aan spellen die we kennen van de MSX, Amiga 500 en de 8-bit spelconsoles. Het gaat bij dit spel voornamelijk om behendigheid en timing. Vooral dat laatste is belangrijk en dit komen we bij PC-spellen niet zo vaak tegen.
In het spel lopen we rond met een figuurtje zonder lichaam. Alleen de handen, de voeten en een hoed zijn zichtbaar. Waar de rest is gebleven lees je in het introverhaaltje op het scherm. Veld na veld (er is geen scrolling naar volgende schermen) moeten we springen om b.v. schakelaars om te zetten of spullen (flesjes, sleutels, kistjes, etc.) te bemachtigen, net zoals bij platform-spellen, dus heel bekend. Ook is dit eenvoudig, omdat alles duidelijk zichtbaar is. Lastig wordt het echter in de velden waar timing en behendigheid om de hoek komen kijken en dat is in bijna alle schermen. Hier moeten we objecten, zoals giftige bollen, vliegende zwaarden of agressieve beestjes, ontwijken en gebruik maken van bewegende platforms. Alles gebeurt hier met vaste bewegingen en regelmatige intervallen, dus het is hier een kwestie van timing. Stap b.v. op een platform, stap over op het volgende voordat het eerste is verdwenen en je daardoor te pletter valt, en ga zo door, net zo lang tot je de juiste timing gevonden hebt. Dan is het een makkie en kun je hetzelfde in een volgend veld gaan oefenen. Leuk is, dat wanneer je een item hebt gepakt of b.v. een schakelaar hebt omgehaald, en hiermee invloed is uitgeoefend op onderdelen in een ander veld, dit wordt getoond is een 'wolk' (alsof je droomt), zodat je weet waar wat is veranderd en je terug kunt gaan naar dat veld om aldaar een spelonderdeel af te ronden. In tegenstelling tot vergelijkbare spellen op de spelconsoles kun je dit spel overal SAVEn, dus helemaal opnieuw beginnen hoeft niet als je tijdig -en regelmatig- je spelsituatie bewaart. We raken bij dit spel dus minder snel gefrustreerd dan bij vergelijkbare spellen die geen SAVE mogelijkheid hebben of met een wachtwoord werken dat pas wordt verkregen als een heel level is afgewerkt.

Het spel kent 3 moeilijkheidsgraden, die hier niets anders inhouden dan dat het aantal levens dat je tot je beschikking hebt meer of minder is. Een gekozen moeilijkheidsgraad heeft geen invloed op de spelinhoud of de snelheid.





De beelden zijn in VGA (32 kleuren), erg eenvoudig, en uit de tijd, zeker als we kijken naar de systeemeisen. De muziek is goed. Je kunt kiezen uit MIDI-geluid of muziek rechtstreeks van de CD-ROM. De geluidseffecten zijn redelijk. Geen stereo, maar gescheiden geluid uit de rechter en linker boxen, zoals dat ook veel werd gebruikt bij spellen voor de Amiga 500. De prettige muziek compenseert dit wel een beetje.
De spelkwaliteit is heel behoorlijk, al moet het genre je wel liggen. Het spel is geschikt voor alle leeftijden en hoelang je ermee bezig bent is afhankelijk van je behendigheid. Leuk is het spel in ieder geval, want er valt heel wat te zoeken, te proberen en te kijken.

Al met al is Necromantics heel aardig, maar zijn we voor een 486DX2 beter gewend als we kijken naar de beelden. De meeste platformspellen voor MS-DOS werken tegenwoordig met 256 kleuren in diverse scrollende achtergrondlagen, zelfs al op een 386DX, dus dat onderdeel blijft achter bij de concurrenten.
De documentatie is beknopt, maar dat hoort zo. Je zult het meeste zelf uit moeten zoeken en dat is de charme van dergelijke spellen.
Ouderwets gezellig is misschien de beste omschrijving. Leuk voor kinderen.

Alfred.

BEELD:	4
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Effigy Software.

ARCHIMEDEAN DYNASTY

Softwarehuis: Blue Byte.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, hard-disk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Keyboard/joystick/muis.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels.
Schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 99,=

Aanbevolen: Pentium 90, 16Mb. geheugen, Soundblaster 16-bit.





Blue Byte is een Duits softwarehuis en de originele titel van dit spel is dan ook "Schleichfahrt". Wie het spel liever in het Duits speelt kan dus bij onze oosterburen terecht.
Meteen bij de eerste beelden van het spel hoorde ik Jocelyn achter mij roepen "Dat lijkt wel Wing Commander onder water". En zowaar, wat zij in een oogopslag zag, ontdekte ik ook na een half uurtje spelen. Wat storyline betreft lijkt het spel sterk op Wing Commander, maar wat missies aangaat heeft het toch meer weg van Tie Fighter.
Het grote verschil met deze 2 titels zit 'm bij Archimedean Dynasty in de Duitse visie op de toekomst. De Amerikanen geloven nog steeds dat we over enkele jaren de melkweg beheersen, maar de Duisers zijn realistischer. Die zoeken de toekomst op de bodem van de oceanen; ruimte zat en een stevige duikboot is voorlopig makkelijker te realiseren dan vele malen de snelheid van het licht om grote afstanden in de ruimte af te leggen.

Op de oceaanbodem vinden we in dit verhaal 60 verschillende steden. Er wordt gereisd met duikboten van verschillende klassen, voorzien van diverse wapenssystemen. Het spel bestaat uit 60 verschillende missies waarin we allerlei opdrachten moeten uitvoeren, zoals het vervoer van goederen of personen, het beschermen van transportschepen, saboteurs opsporen en elimineren, schroot opruimen (dat stoort de sonar) en uiteraard vechten, veel vechten met terroristen, piraten of 'gewoon' vijanden. Voor het vechten heb je de beschikking over een dertigtal wapensystemen en het spel kent ca. 100 verschillende figuren die je tijdens je tochten kunt ontmoeten.
In principe reis je van stad naar stad, voer je de opdrachten uit, krijg je hiervoor geld en gebruik je dit geld om je schip en de wapensystemen te verbeteren. Zolang er niets gebeurt gaat zo'n reisje van A naar B in een oogwenkt en kun je -afgewisseld door animaties- je vorderingen, per locatie, waarnemen. Gelukkig gebeurt er onderweg meestal wel wat. Dan komen de toeters en de bellen, verschijnt -indien gewenst- de 'cockpit' van de duikboot en moeten we de strijd aanbinden met andere duikboten of moeten we gronddoelen (beter: bodemdoelen) vernietigen.
Omdat het spel onder water speelt gaat alles wat rustiger dan bij vergelijkbare spellen in de ruimte, maar verder is er wat spelinhoud aangaat niet zoveel verschil.



Wel verschil, maar dan ook meteen erg veel verschil, biedt dit spel op grafisch en audio-gebied. Het programma is uitgevoerd in SVGA 640x480 met 65000 kleuren en dat is (weer vallen de monden open) bijzonder mooi en zeer indrukwekkend, mits je een Pentium processor (ca. 100Mhz.) inzet. Heb je de minimum configuratie dan wordt het beeld in 'halfline-mode' getoond en verschijnen er horizontale zwarte lijntjes op het scherm. Nee, schrik niet, dit geldt alleen voor de bewegende achtergronden, zodat het totale beeld er nog best acceptabel uitziet, zelfs op een 17" monitor. Laat die Duitsers maar schuiven, het is allemaal knap gedaan. VGA en/of 256 kleuren is bij dit spel niet mogelijk; wel kan de achtergrond nog wat vereenvoudigd worden om het programma op een minder krachtige computer iets te versnellen. Verder zijn de beelden bijzonder mooi van kleur, sfeervol en is de scrolling erg vloeiend. Dat we diep onder water varen merken we voornamelijk aan de vele luchtbellen die opstijgen en de fraaie lichteffecten op de zeebodem. Voor de rest is alles net zo zwart als in het heelal.
Ook wat geluid betreft is het genieten geblazen. Geen Q-Sound, Dolby of andere hoogstandjes, maar 'gewoon' erg goed stereogeluid. Denderende ontploffingen, dof kanongebulder en vooral fraai aanzwellend geluid van naderende torpedo's, dat in de hitte van de strijd soms echt angstaanjagend klinkt. Je zou bijna je snorkeltje uit de kast halen om snel weg te zwemmen.

Het spel wordt voorafgegaan door een videofilm (VGA, 256 kleuren, dus voor de verandering ziet het spel er mooier uit dan de introfilm) en krijgen we, met spraak, in de ik-vorm, het achtergrondverhaal te horen. Bij de rest van het spel zit ook wat spraak, zoals berichten of losse opmerkingen, maar verder gebeurt de hele communicatie met beeldschermteksten en multiple-choice vragen.



Het varen met zo'n duikboot heeft zo z'n charme, maar is ook lastig. Bij ruimtegevechten hoeven we alleen rekening te houden met de bewegingen van de tegenstanders, maar in de diepte van de oceanen beweegt ons bootje ook als we niets doen. Er is altijd wel enige schommeling en bij elke ontploffing krijgt de duikboot een opdonder zodat het richten en schieten behoorlijk netelig is. Zelfs de opdracht om schroot op te ruimen door de wrakstukken weg te schieten is al lastig omdat alles constant in beweging is. Pittig, maar wel origineel en een aardige afwisseling voor de vele ruimtegevechten en galactische actie-avonturen die al in omloop zijn.
Dat je regelmatig zeeziek wordt is ook weer eens iets anders; over afwisseling gesproken!

De missies worden rustig opgebouwd. Om te beginnen moet je de secretaresse van je baas in een andere stad ophalen. Hierna, op de terugweg, word je lastiggevallen door een prutser -in een hopeloos oud schip- die je met enkele torpedo's uit de weg kunt ruimen. Dan kun je nog flink wat oefenen, want vervolgens moet op 3 locaties schroot opgeruimd worden en hierbij ondervind je nauwelijks hinder van tegenstanders. Zo gaan we verder en wordt het spel steeds leuker, of je moet er niets in zien om met een gevechtseenheid hordes tegenstanders naar de zeebodem te laten verdwijnen (dat zal allemaal wel weer opgeruimd moeten worden, en wie moet dat doen?)
Wie geen interesse heeft in een achtergrondverhaal en de losse opdrachten kan meteen het diepe in (hoe toepasselijk) via "instant-action". Overal gevechten leveren, Doom in een duikboot, geen gezeur!
Om dit alles nog wat te variëren heeft het spel 3 moeilijkheidsgraden.



CONCLUSIE

Archimedean Dynasty is gewoonweg (al is dit tegenwoordig niet zo gewoon) een uitstekend programma. Het achtergrondverhaal is leuk, de missies zijn boeiend, de moeilijkheidsgraad wordt heel rustig opgebouwd, de bediening is zeer eenvoudig en er is veel te beleven met volop afwisseling. Het audiogebeuren is zeer goed, al missen we toch wel een beetje de spraak bij de communicatie met de vele personen. Wat berichtgeving en achtergrondinformatie aangaat is er echter spraak zat. Opmerkelijk goed is het beeld, voornamelijk door de voortreffelijke hi-color achtergronden. En die sfeer... schitterend gedaan!!

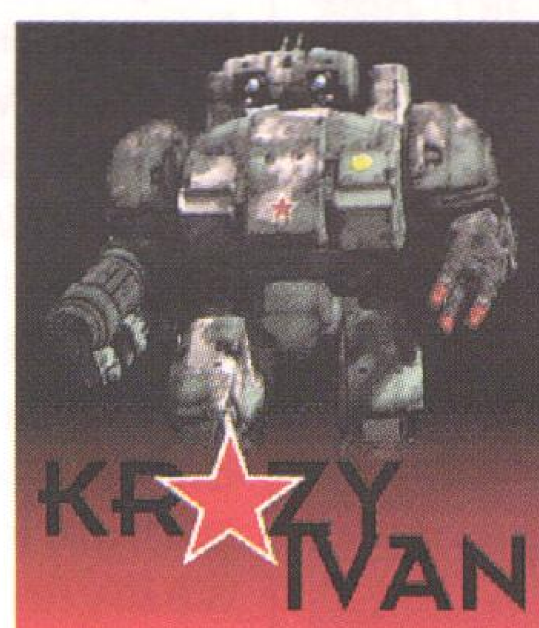
Great Game, Great Graphics!

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Blue Byte.

KRAZY IVAN



Softwarehuis: Tantalus.
Min. Pentium, min. 8Mb., Windows 95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Keyboard/joystick/muis.
Windows compatibele geluidskaart.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 119,=

Aanbevolen: Pentium 120, 16Mb.
Het programma ondersteunt Thrustmaster en SideWinder joysticks.
2 spelers kunnen spelen via een modem, Winsock IPX of Winsock TCP netwerk.

Voor de verandering gaan de Russen de aliens te lijf die de aarde hebben bezet. Zij doen dit met Krazy Ivan, een maffe Rus in een MECH-robot- achtig pakkie en een vet accent.
Jij speelt Ivan en beweegt je dus voort in deze tankverpakking, 10 levels lang met meerdere opdrachten per level en 10 keer een lastig 'eindmonster'. Klinkt console-japans? Klopt, het spel is oorspronkelijk voor de Sony Playstation uitgebracht!

Buiten de hoofdopdrachten kun je je bezighouden met het neerknallen van 'gewone' vijandelijke toestellen en het redden van mensenlevens. Hoe meer je vernietigt en hoe meer mensen je redt, hoe meer bonusitems of -punten je kunt vergaren. Met deze punten kun je, na een afgerond level, je robot uitrusten met betere pantsers, betere wapens en andere onderdelen om het gevaarte op te waarderen.

Het spel heeft 3 moeilijkheidsgraden en kan gespeeld worden in 320x240 of 640x480 in Dosvensters of "full-screen" in 320x240 in DOS (maar wel onder Windows 95). Deze laatste variant werkt soepel, voor de beide 'vensters' heb je flink wat machinepower nodig.

Krazy Ivan is een "shoot 'm down" spel voor de schietfanaten. Het verstand hoeft nog net niet op nul, maar als je iets meer wilt dan schieten, moet je hier niet aan beginnen. Ben je echter liefhebber van dit genre dan krijg je een uitstekend spel met denderende geluidseffecten, fraaie ontplof-





fingen en zeer veel actie. Vooral de landschappen zijn fraai. Niet vanwege de grafische kwaliteiten, maar omdat het overal mistig is. Na 100 meter zie je een vijand niet meer en ben je op je radar aangewezen. De tegenstanders duiken echt op uit de mist en staan plotseling voor je. Zeer sfeervol en spannend. Verder zijn er zijn wat kaarten, filmpjes en andere aardigheden, maar daar gaat het niet om.
Kill, shoot, kill, that's it!
Helaas met een console-prijskaartje, maar het spel is door ons goedkoper gesignaleerd.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Psygnosis.

Mission Force: **CYBER STORM**

Softwarehuis: Sierra.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., Windows 95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Windows 95 compatibele geluidskaart.
Aantal spelers: 1-2.
Handleiding: Engels.
Schermteksten, Engels, Duits, Frans.
Richtprijs: FL. 99,95

Aanbevolen: Pentium 60+, 16Mb., SVGA videokaart met 2Mb., 80 Mb. harddisk-ruimte, 4x speed CD-ROM drive, 16-bits geluidskaart.
2 spelers kunnen spelen via een modem of IPX-compatibel netwerk. Voor een tweede speler is een extra CD bijgeleverd.



Naast de gebruikelijke inhoud, zoals CD, installatieboekje, registratiekaart en een reclamefolder, bevat CyberStorm géén handleiding. Althans geen handleiding in boekvorm. Na het opstarten van het spel kwam ik erachter dat er wel degelijk een soort van handleiding bestaat. Vanaf de CD-ROM kan namelijk naar een uitgebreide uitleg over de mogelijkheden van het spel gekeken en geluisterd worden. Tevens is het mogelijk om het achtergrondverhaal van dit spel wat uitgebreider te bestuderen, of om je eens te verdiepen in de ruime hoeveelheid tips. Naar mijn mening mag Sierra voortaan de gebruikelijke handleiding wel wat vaker weglaten, want alles wordt via de CD zeer duidelijk uitgelegd.
Dat je alles in korte tijd goed begrijpt is ook niet zo gek, want naast de gesproken, en de op het beeld verschijnende teksten, wordt er nu ook gebruik gemaakt van beelden uit het spel zelf. Op deze manier sta je natuurlijk veel dichter bij het spel dan wanneer je een handleiding leest. Dan wil het nog wel eens voorkomen dat je denkt: "Wat bedoelen ze hier nou precies mee?", terwijl nu, met behulp van demo's, ook daadwerkelijk wordt getoond wat je zoal kunt doen. Wat willen we nou nog meer?

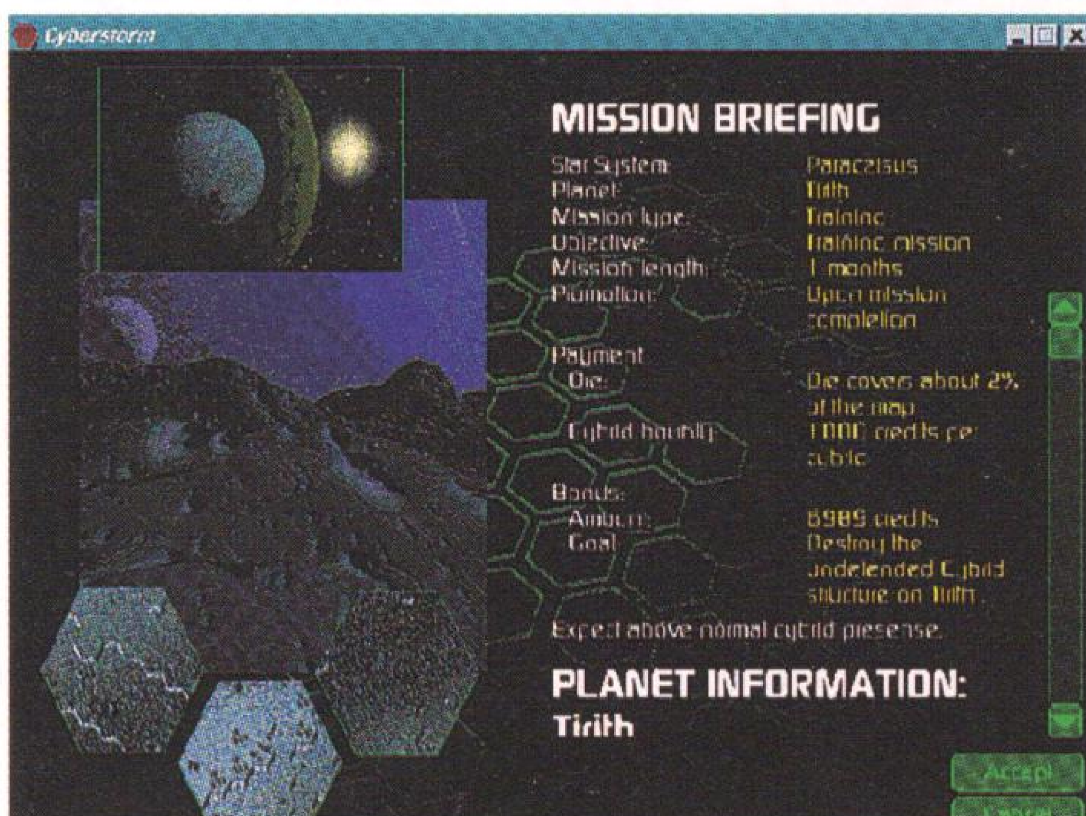
Het achtergrondverhaal van CyberStorm stelt niet zoveel voor. Ergens, ver in de toekomst bestaat een grote handelsorganisatie, genaamd Unitech. Deze organisatie wordt uitstekend bestuurd door een geheimzinnige leiding en men is er klaar voor om uit te groeien tot de machtigste organisatie die ooit heeft bestaan. Om deze positie te bereiken dient Unitech echter een groot probleem op te lossen; de steeds toenemende Cybrids-bedreiging. De Cybrids halen regelmatig het bloed onder Unitechs nagels vandaan doordat ze vlak voor hun neus belangrijke grondstoffen wegkapen en meer van dit soort grappen uithalen.
Nu word jij in het leven geroepen. Jij bent namelijk één van de vele net gearriveerde rekruten, die mee moeten helpen om de Cybrids te verdrijven. Om te beginnen krijg je twee zwakke Hercs ter beschikking waar je het mee zult moeten doen. (Met een Herc wordt een gevechtsrobot bedoeld, zoals we die wel kennen uit spellen als MECHWARRIOR of films als STARWARS.) De Hercs zullen elk afzonderlijk bestuurd moeten worden door Bioderms. Dit zijn genetisch gemanipuleerde figuren, waarmee jij de gevechtsrobots bestuurt.

VOORDAT JE BEGINT...

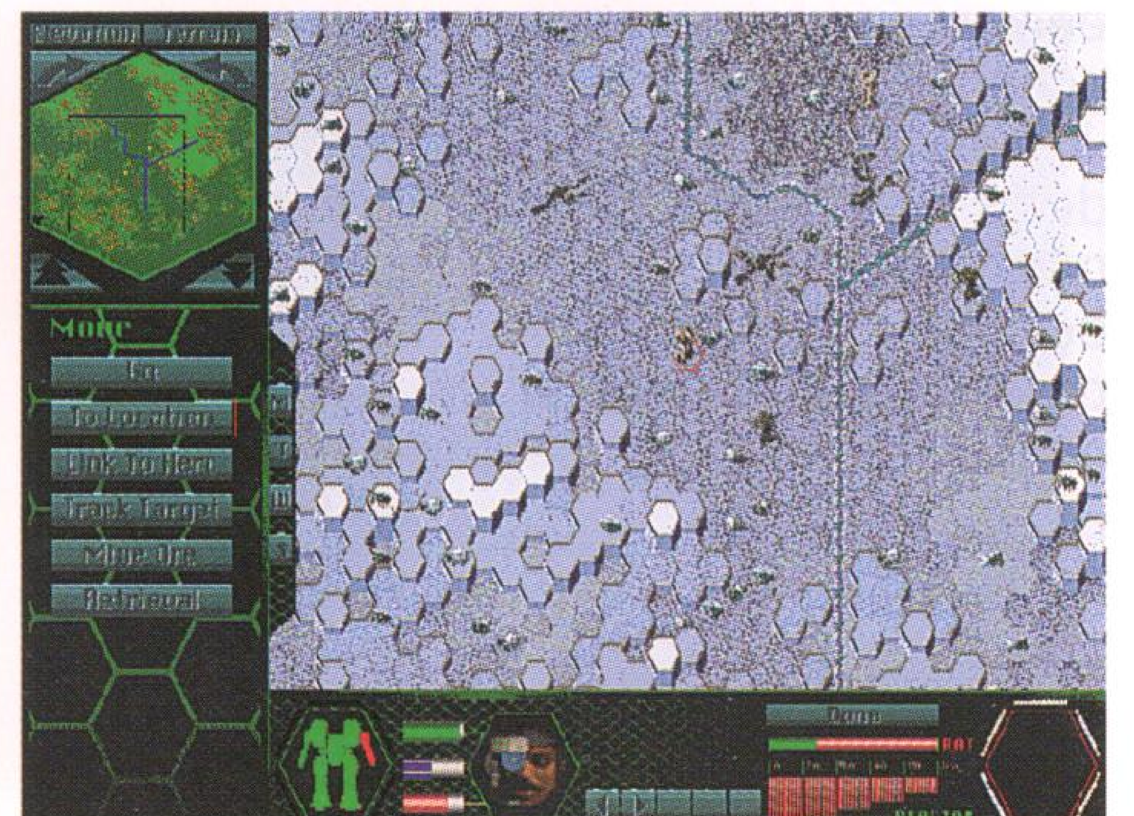
Het grootste verschil tussen CYBERSTORM en spellen als COMMAND & CONQUER, WARCRAFT of Z is dat er tussen de missies in ongelooflijk veel gedaan kan worden. Iedere keer na het volbrengen van een opdracht krijg je een flinke smak geld die je naar hartelust voor alles en nogwat kunt gebruiken. Zo heb je de robotafdeling, waar nieuwe Hercs aangeschaft of oude verkocht kunnen worden. Maar ook kan hier volop gesleuteld worden aan de al in je bezit zijnde Hercs. Er kunnen reparaties op uitgevoerd worden, betere wapens voor gekocht worden, enz., enz.
Het is aan te raden om bij het kopen van nieuwe apparatuur een blocnote bij de hand te hebben, want vaak krijg je er allerlei interessante informatie over.
Om een voorbeeldje te noemen: bij de aanschaf van een gigantisch laserkanon krijg je te zien dat de laser het beste te gebruiken is om het verdedigings-schild van de tegenstander neer te halen. Dit is handig om te weten, want nu kun jij met dit laserkanon het schild neerhalen om vervolgens te proberen met een ander wapen, dat juist weer het meest efficiënt is wanneer het beschermingsschild kapot is, de tegenstander uit te schakelen.
Naast de robotafdeling is er ook een speciale ruimte opgericht voor de Bioderms. In totaal bevat het spel een twintigtal verschillende Bioderms, met ieder hun eigen sterke en zwakke kanten. Welke kwaliteiten een Bioderm precies heeft kan opgemaakt worden uit tabelletjes. Tabellen waarin met behulp van procenten wordt aangegeven hoe goed hij kan sturen, kan omgaan met raketwerpers, etc. Deze bekwaamheden kunnen, wanneer jij dat wilt, tot een bepaalde grens verhoogd worden. Uiteraard zul je hier wel wat geld voor neer moeten tellen. Naast het verhogen van de bekwaamheden kunnen er ook Bioderms gemaakt worden. Aanvankelijk zal de keuze slechts uit een paar zwakke, goedkope Bioderms bestaan, maar al spoedig zal dit veranderen. Als dit gebeurt, en jij de Hercs liever door wat betere piloten wilt laten besturen, kun je de oude Bioderms eenvoudig wegdoen door ze te recyclen in het MEDVAT. Gaaf, nietwaar?!
Wanneer jij je geld zo goed mogelijk denkt besteed te hebben aan de Hercs en Bioderms, moet je nog beslissen welke Bioderm je aan welke Herc wilt koppelen. Bij het begin van het spel maakt dit nog niet zo gek veel uit, maar wanneer het spel vordert, en je uit meer Hercs en Bioderms kunt kiezen, wordt dit wel degelijk belangrijk. Als je eindelijk alle hiervoor beschreven voorbereidingen hebt uitgevoerd rest je nog één ding te doen: het kiezen van een missie. Ook hierbij zul je weer overspoeld worden door allerlei informatie. Ze vertellen bijvoorbeeld welke grondstoffen de planeet bevat, of het klimaat nog nadelige invloeden op de Hercs uitoefent en hoeveel geld je met de opdracht kunt verdienen. In totaal zul je keuze hebben uit een groot aantal missies die je, om het spel uit te spelen, lang niet allemaal moet volbrengen. Er zijn dertien levels die van belang zijn voor het uitspelen van het spel. De overige missies kunnen gebruikt worden om extra geld te verdienen of om gewoon voor de lol te spelen. Voor de variatie is er nog keuze uit 4 moeilijkheidsgraden.
Sierra heeft er bij dit spel voor gekozen om gebruik te maken van een beurtensysteem, waarvan jij het voordeel hebt om altijd te mogen beginnen. Het speelveld van iedere missie bestaat uit een grote zeshoek. Een zeshoek die op zijn beurt verdeeld is in kleinere zeshoeken.

De besturing van het spel is zeer eenvoudig. Het enige dat je hoeft te doen is de plaats aan te klikken waar je jouw Herc heen wilt hebben en vervolgens lichten er zeshoekjes op die de route aangeven die de Herc zal gaan lopen. Ga je akkoord, dan klik je nogmaals. Zo niet, dan klik je ge-











woon op een andere plek. Als er zeshoekjes in rood oplichten betekent het dat jouw Herc niet genoeg 'energie' heeft om de desbetreffend locatie in één beurt te bereiken. De hoeveelheid energie van iedere Herc wordt trouwens aangegeven in een soort energiebalk die je onderaan het scherm kunt vinden.
Zodra er een tegenstander ontdekt wordt, zal er onmiddellijk alarm geslagen worden en zal de Herc stoppen met lopen. Zelfs nu, wanneer jij de tegenstander onder vuur kunt nemen zul je weer voorzien worden van de nodige informatie. Zo krijg je bij het aanklikken van één van jouw wapens bijvoorbeeld in procenten aangegeven hoe groot de kans is dat jij hem raakt. De raakkans hangt natuurlijk af van de kwaliteiten van de Bioderm en van de afstand tussen jezelf en de vijandelijke Cybrid. Als jij de opdracht volbracht hebt, krijg je er een melding van binnen. Meestal kan je nu direct van het veld verdwijnen, maar soms zul je eerst terug moeten keren naar jouw transportschip, om onderweg misschien toch weer in een hinderlaag te worden gelokt.

CONCLUSIE

CyberStorm is een strategisch computerspel, waar ik eigenlijk niks op aan kan merken. De besturing is prima in orde en over de grafische kwaliteiten en het geluid valt ook niks negatiefs te melden. Vooral over de graphics ben ik meer dan tevreden. De Hercs zien er stuk voor stuk prachtig uit, de scrolling is perfect en je kunt op jouw speelveld tot in de details inzoomen. Dan blijven er nog twee dingen over: de prijs en de spelkwaliteit. Voor de eerstgenoemde hoef je de aanschaf van dit spel niet te laten, zoals je zelf wel kunt beoordelen.
Wat de spelkwaliteit betreft ligt het wat lastiger. Zelf vond ik het prachtig om eens een spel te spelen, waarbij je over de kleinste dingen zelf kunt beslissen. Een spel waarbij je eens niet automatisch jouw manschappen toegewezen krijgt, en waarbij je van allerlei gegevens wordt voorzien, waarmee je wat kunt doen. Gegevens die je zeer zeker niet zomaar kunt verwaarlozen, want voordat je het weet komt jouw Herc nauwelijks meer vooruit omdat hij te zwaar beladen is; om maar eens wat te noemen. Een vriend van mij werd echter een beetje ziek van al die tijd die hij kwijt was aan het treffen van de voorbereidingen voordat hij een missie kon spelen. Voor hem is Krazy Ivan misschien meer geschikt. Ook een goed spel, maar dan op andere onderdelen. Het is dus simpelweg een kwestie van smaakverschil. Ben jij iemand die wel eens zin heeft in een serieus en diepgaand strategiespel, waar je 'eeuwig' mee bezig kunt zijn? Dan is dit Sierra product gewoon een verplichting.
Ik ga snel het spel weer opstarten, want ik sta op het punt om een reusachtige basis te veroveren. Met een samengesteld leger van dik 20(!)Hercs.

Rik Luiten.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Sierra.

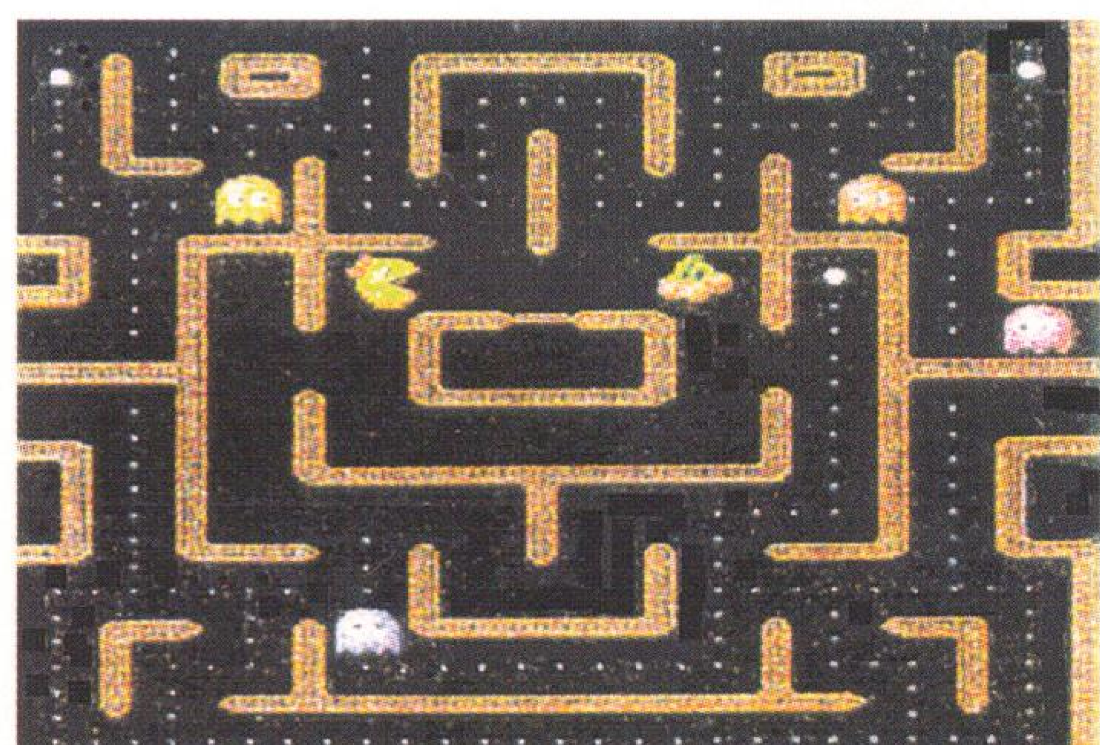
ARCADE CLASSICS

Softwarehuis: Namco.
CD-I.
Afstandsbediening, Touchpad.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Nederlands, Engels, Frans, Duits, Spaans, Italiaans.
Richtprijs: FL. 49,95



Ze zijn terug!
Ook op CD-I kunnen we nu genieten van enkele klassiekers uit de automatenhallen en uit de begintijd van de 8-bit (computer)systemen. Op deze CD-I schijf staan 3 titels van Namco:
GALAXIANS: een regelrechte Space Invaders kloon uit 1979.
GALAGA: een variant op GALAXIANS uit 1981 met meer variatie en wat lastiger.
Ms. PACMAN: de opvolger uit 1980 van PAC MAN.

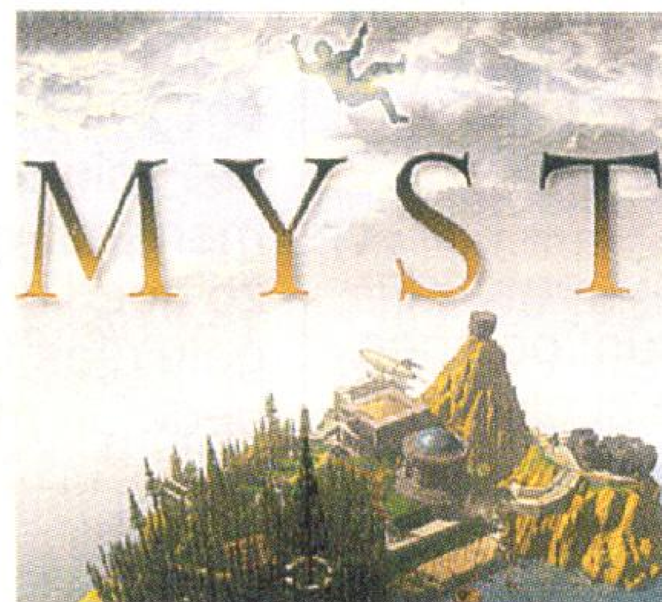
Het zijn de originele spellen met de oorspronkelijke beelden en geluiden. Supereenvoudig dus als het gaat om beeld en geluid, maar de spelkwaliteit is nog steeds voortreffelijk, al vind ik GALAXIANS inmiddels wel een beetje erg eenvoudig. De andere twee titels zijn nog steeds goed en nog nauwelijks geëvenaard. De spellen zijn gewoon nog steeds erg leuk, mits je alleen naar de spelkwaliteit kijkt. De rest is hopeloos verouderd, maar dat geeft wel een charmant nostalgisch tintje aan de spellen.
(O)pa zal ze wéér leuk vinden en de (klein)kinderen kunnen ze nog steeds waarderen.



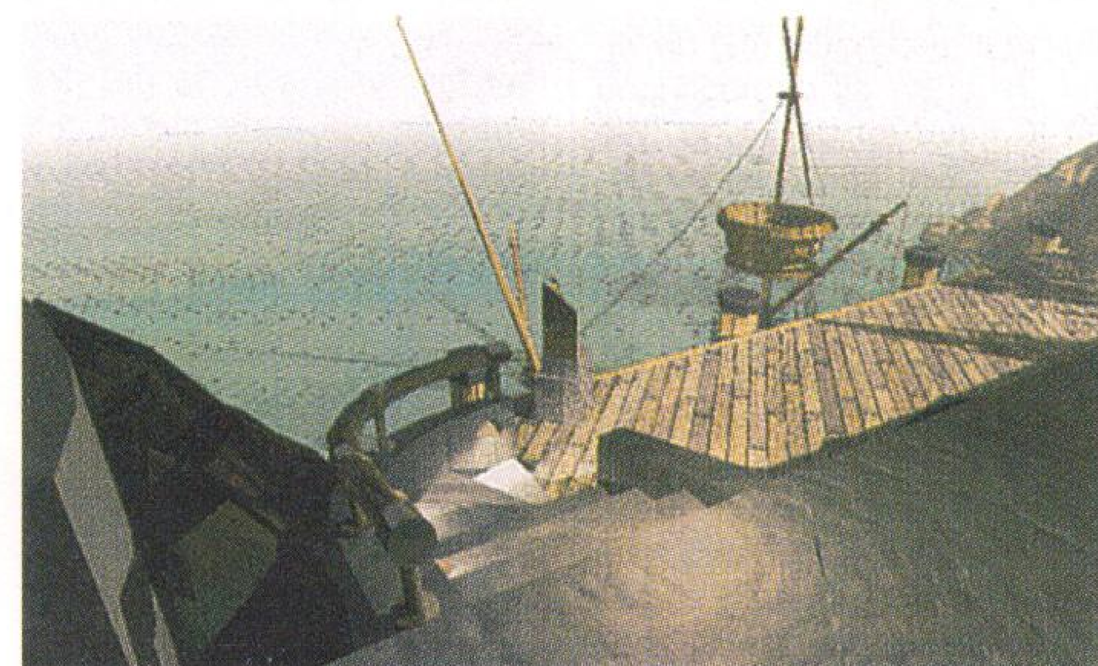
Gewoon hardstikke leuk om dit weer eens te spelen, maar ik geef geen waardering in cijfertjes. Dat zou -op de spelkwaliteit na- er hopeloos uitzien. Dit is een titel voor de liefhebbers en voor kinderen die nog geen console-ervaring hebben.

MYST

Softwarehuis: Cyan Inc.
CD-I.
Afstandsbediening, Touchpad, Muis.
Aantal spelers: 1.
Handleiding, schermteksten: Nederlands, Engels, Frans, Duits, Spaans, Italiaans.
Spraak: Engels, met ondertiteling in één van bovenstaande talen.
Richtprijs: 99,95



Nog geen klassieker, maar dit spel is genomineerd om het te worden. Myst is in 1994 uitgebracht voor MS-DOS (zie Software Gids nr. 27), vervolgens voor Macintosh en diverse consoles en inmiddels zijn er enkele miljoenen exemplaren in omloop, wordt het spel nog steeds gespeeld en is er vrijwel niemand in computerland die deze titel niet kent. Daarbuiten lopen er ook nog heel wat rond die Myst kennen, want er is veel over gesproken en het spel heeft diverse prijzen in de wacht gesleept, in de VS zelfs een dubbele award: zowel "Best game of the year' als "Best programm overall". Over MYST zijn diverse boeken uitgebracht waarvan wij er 2 beschreven in Gids nr. 37 en 39.



Dit moet dus haast wel goed zijn, en Myst is ook goed. Het is een zeer fraai grafisch adventure zonder actie, zonder geweld, maar wel met vele lastige vraagstukken, indrukwekkende muziek en prima spraak en geluidseffecten. Zonder hulp of voorkennis ben je gegarandeerd erg lang bezig, terwijl de kans dat het spel gaat vervelen zeer klein is. Heb je haast, dan kun je hulp zoeken in diverse boeken en op Internet, maar dat lijkt me zonde van de honderd gulden die dit spel kost. Gewoon aan gaan zitten, je laten meeslepen en als je echt vast zit even een paar dagen laten rusten (een spelsituatie kan bewaard en later weer verder gespeeld worden). Dan gaat er wel een lampje branden en kom je weer een stapje verder in dit MYSTerie.
Op CD-ROM heeft dit spel inmiddels enkele concurrenten, maar op CD-I is dit een unieke ervaring.
Aanrader!

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.

BETAALD VOETBAL SIMULATOR

Softwarehuis: ASF Software.
Min. 80486DX, min. 4Mb., DOS 5.0+ of Windows 95, VGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1-2.
Handleiding, schermteksten: Nederlands.
Richtprijs: FL. 59,=

Onder Windows 95 is 8Mb. geheugen nodig.

Betaald Voetbal Simulator (voor het gemak BVS) is het eerste produkt van ASF Software. ASF is een Nederlands softwarehuis en zowel handleiding als spel zelf zijn dan ook compleet in de Nederlandse taal uitgevoerd. Iedereen die geïnteresseerd is in een echte voetbal manager maar nu denkt: "Een Nederlands softwarehuis en dan ook nog hun eerste spel; dat kan niet veel voorstellen!", raad ik aan om toch maar even verder te lezen.



Zoals gebruikelijk bij een voetbal manager begin je met het kiezen van een club. Je hebt keuze uit bestaande clubs uit de diverse Nederlandse competities en wel van de eredivisie tot aan de eerste klasse amateurs. Je begint, ongeacht de gekozen club, in de eerste klasse amateurs en het is aan jou als manager om je met je club omhoog te werken. Leuk is dat je zelf één of meerdere doelstellingen kun kiezen. Deze variëren van landskampioen worden tot de UEFA cup winnen. Ook op het gebied van je totale kapitaal, stadioncapaciteit, etc., kun je bepaalde doelstellingen selecteren.

Het hoofdscherm bestaat uit negen onderdelen, waar jij controle op uit kunt oefenen. Op de eerste plaats kun je de spelers van je team bekijken inclusief uitgebreide statistieken. Natuurlijk is het ook aan jou, als manager, om de opstelling te maken. Je kunt hierbij kiezen uit enkele vaste patronen of zelf spelers op een bepaalde plek in het speelveld plaatsen. Wedstrijden krijg je versneld te zien op een 2D voetbalveldje. Dit is heel simpel uitgevoerd en je kunt hier feitelijk alleen het scoreverloop zien. Wel wordt de wedstrijd onderbroken na blessures of rode kaarten, waarna je je opstelling aan kunt passen of wisselspelers kunt inbrengen.
Verder moet je je als manager met tal van andere zaken bezighouden. De belangrijkste zijn: sponsors aantrekken, spelers kopen en verkopen, trainingen of zelfs trainingskampen verzorgen, je stadion uitbouwen met allerlei faciliteiten en natuurlijk de financiën regelen. Bovengenoemde aspecten zijn vaak ver uitgewerkt. Zo kun je spelers die je wilt kopen eerst laten scouten of aangeven hoe je het budget voor de jeugdopleiding over diverse onderdelen wilt verdelen. De meeste schermen zijn overzichtelijk en zullen weinig problemen opleveren. Het financieringsscherm vormt hierop echter een lelijke uitzondering.

Het financieringsscherm bestaat uit drie onderdelen. Het belangrijkste is je balans. Hierop kun je je maandelijkse inkomsten (reclameborden, shirtsponsor, etc.) en uitgaven (salarissen, jeugdopleiding, etc.) bekijken, waaruit een saldo voor die maand berekend wordt. Dit gebeurt op een bepaald niet voor de hand liggende wijze. Aangezien de handleiding ook geen extra inzicht oplevert, zal ik hier kort een beschrijving van geven. Het saldo van je maandelijkse inkomsten en uitgaven wordt aan het eind van de maand van je vermogen afgetrokken. Ook krijg je te zien hoeveel toeschouwers gedurende een maand je stadion moeten bezoeken om een positief (maand)saldo te krijgen. Vreemd is hier dat deze stadion-inkomsten niet meteen bij je saldo van die maand worden opgeteld. Deze worden namelijk meteen bij je vermogen opgeteld. Als je saldo van je vaste kosten dus nul is, maak je winst omdat je stadioninkomsten hier niet bij opgeteld zijn, maar meteen bij je totale vermogen geteld worden. Het aantal toeschouwers, en dus je stadioninkomsten, krijg je dan ook niet in dit scherm te zien, maar in een apart scherm voor elke wedstrijd.

De andere twee menu's in dit financiënscherm zijn je bank waar je geld kunt lenen en een grafische weergave van toeschouwers-aantallen, vermogen, etc. Ook bij dit laatste scherm wordt er weer gegoocheld met allerlei minima en maxima, maar gelukkig kun je deze getallen vergeten en gewoon naar het grafiekje kijken. Als je eenmaal doorhebt hoe al deze onderdelen van het financieringsscherm werken en waar je moet kijken, valt er uiteindelijk toch best mee te werken.

Over beeld en geluid kan ik kort zijn en wel om twee redenen. Op de eerste plaats is het geluid niet zo belangrijk bij een voetbal manager en op de tweede plaats is geluid zo goed als afwezig bij BVS. Die paar piepgeluidjes tijdens de wedstrijden, die notabene uit mijn PC-speaker kwamen, kun je nauwelijks geluid noemen. De beelden zijn in VGA en zien er verzorgd en overzichtelijk uit.





CONCLUSIE

Betaald Voetbal Simulator is een voetbal manager die de speler controle geeft over een groot aantal managementzaken en een behoorlijke diepgang heeft. De meeste schermen worden duidelijk gepresenteerd of zijn eenvoudig te regelen. Helaas vormt een van de belangrijkste schermen, het financiënscherm, hierop een uitzondering. Dit zou niet eens problematisch zijn, mits de handleiding voldoende uitleg zou bevatten. Deze handleiding geeft echter alleen aan wat je in dit scherm kunt zien, maar niet wat het betekent of hoe het berekend wordt. Kortom, het kost wat zwoegwerk om BVS goed te leren kennen, maar als beloning krijg je dan een leuke en degelijke voetbal manager.

Erwin Kriesels.

BEELD:	7
GELUID:	1
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	5
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Mind Multimedia.

THE PREVIEW COLLECTION

Na de Platinum-, Golden- en Silver-label serie geeft Electronic Entertainment Publishing nu ook een Silver-Label-Plus serie uit met daarin CD-ROM's met de titel "Preview Collection". Deze titel is behoorlijk misleidend, want previews krijg je op deze CD's nauwelijks. Je krijgt gewoon shareware spellen en demo's en dan nog voornamelijk van spellen die al enige tijd op de markt zijn. Een preview (bij ons betekent dit nog steeds een voorbeschouwing) van wat t.z.t. wordt uitgebracht zit er dus niet in. Deze serie verschilt dus niet veel van wat E.E.P., maar ook anderen, aan shareware verzamelingen op de markt brengt. Op deze CD's staan 35 spellen voor DOS, Windows 3.1 en Windows 95 in alle genres en alle mogelijke kwaliteiten. Op elke CD staan wel een paar spellen die de moeite waard zijn en dat is voldoende voor de prijs van FL. 14,95 die elke schijf kost. De rest krijg je erbij en is altijd goed voor een avondje spitten, lachen en dan weer snel van de harddisk verwijderen. De handleiding is in 4 talen, waaronder Nederlands en op het beeldscherm kan ook vanuit een Nederlands menu gewerkt worden. De systeemeisen zijn natuurlijk zeer verschillend, maar ook voor een 286 en 386 processor zijn er spellen te vinden op de CD's.

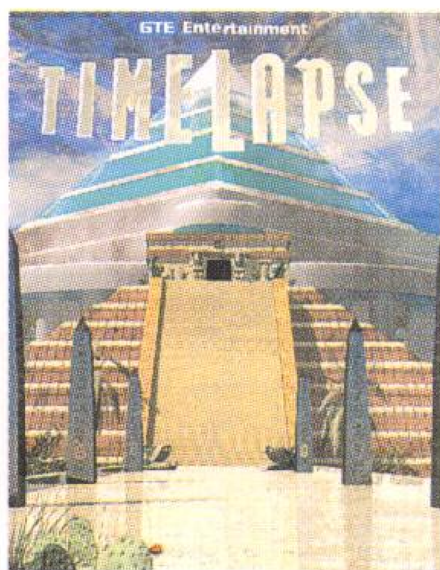


Beschikbaar gesteld door Electronic Entertainment Publishing.

TIMELAPSE

Softwarehuis: GTE Entertainment.
***MS-DOS:* min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., Windows 3.1/95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis. 16-bits Sound Blaster en compatibel.**
***Macintosh:* min. 68040, System 7.0+, min. 8Mb., 256 kleuren weergave, 2x speed CD-ROM drive.**
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Nederlands.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 99,95

Aanbevolen: 16Mb. geheugen, 4x speed CD-ROM drive. MS-DOS en Macintosh versies worden apart uitgebracht.



Iedereen heeft wel eens iets gehoord over Atlantis. Deze stad zou eeuwen geleden de meest geavanceerde stad ter wereld zijn geweest met een beschaving waar je U tegen zegt, maar zou tijdens een storm door het water zijn verzwolgen. Het bestaan van de stad Atlantis en het Atlantische rijk is nooit bewezen, maar het blijft een mooi verhaal. In Timelapse speel je een historicus, wiens collega de 'missing link' heeft gevonden die moet leiden naar de waarheid over Atlantis. Je collega is spoorloos verdwenen maar jij gaat, met z'n dagboek in de hand, op zoek naar hem en naar Atlantis.

Myst & Co.

Na een redelijk indrukwekkende demo word je pardoes, moederziel alleen, gedropt op Paaseiland, de plek waar je collega verdween. Eerst maar eens even rondlopen, want dit zal voor mij waarschijnlijk de eerste en enige keer zijn dat ik op Paaseiland ben. Vogels, zee en wind. Tijdens het lopen klinken allerlei geluiden in m'n oren om de sfeer van een eiland op te roepen. De beelden die erbij horen maken het geheel tot een sublieme simulatie. De bewegingsvrijheid is echter de spelbederver. Er zijn maar enkele paden waarover je kunt lopen. Net als in bijvoorbeeld Myst en 7th Guest. Zo krijg ik al snel de indruk dat ik te veel aan het handje moet meelopen met het programma in plaats van dat ik zelf mag bepalen wat ik doe. Een voor mij positief verschil ten opzichte van Myst en varianten is, dat je niet om de twee stappen die je zet een puzzel moet oplossen. In Timelapse krijg je uitgebreidere puzzels die je pas op kunt lossen nadat je op verschillende plaatsen tips hebt gevonden en bijvoorbeeld hendels hebt overgehaald. Een beetje meer adventure in plaats van alleen maar een puzzelspel.

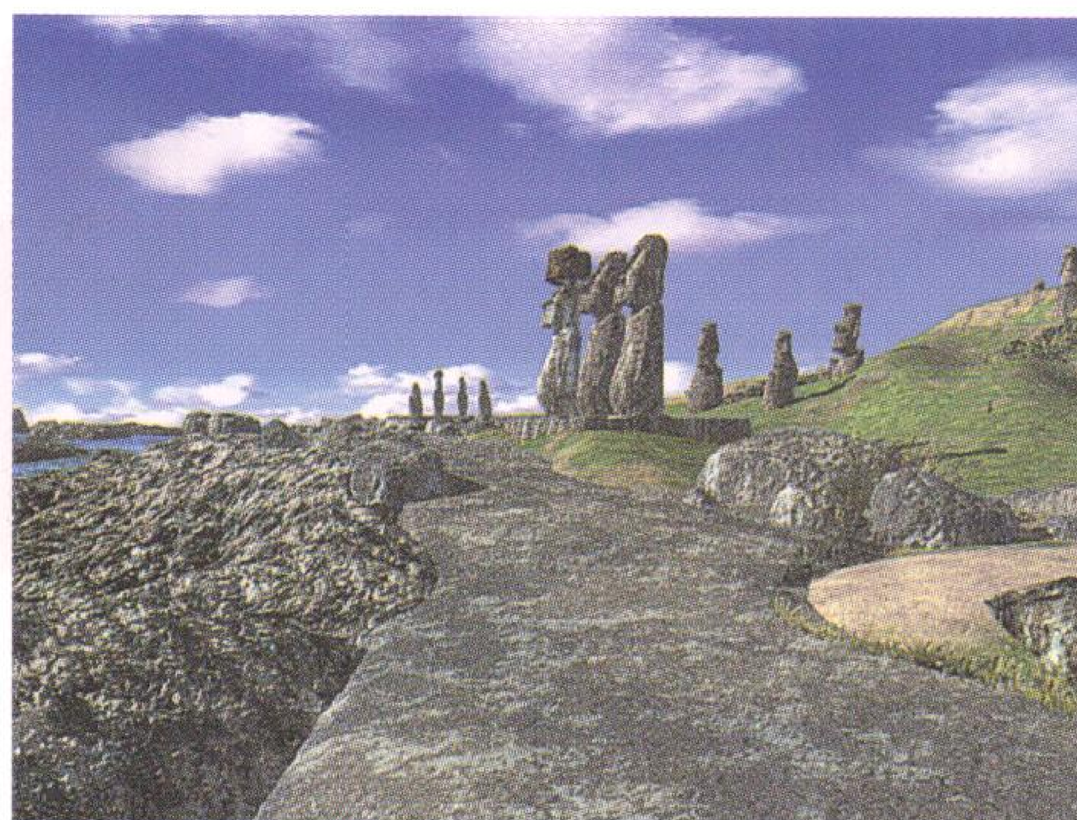
Sferenmix.

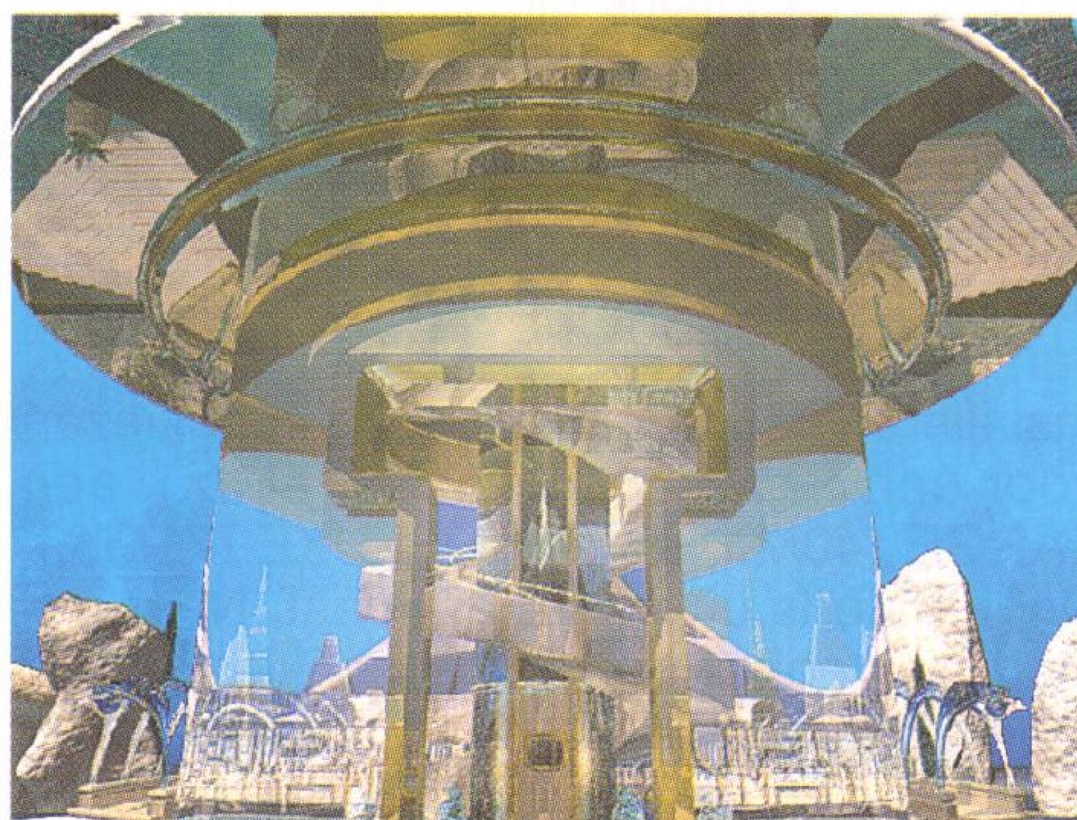
Zoals gezegd creëren het beeld en geluid in dit spel een bijzonder goede sfeer. Er zijn vijf werelden die je moet bezoeken, in verschillende tijdperken, en per wereld is er een bepaalde sfeer. Op Paaseiland dus zee en wind en in Egypte hitte en goden. En zelfs in één wereld zijn er steeds verschillende sferen waarin je je bevindt. In grotten, tempels of in de buitenlucht, steeds een andere illusie. De beelden zijn full-screen en prachtig gerenderd en de geluiden zijn perfect, vooral de stemmen die gebruikt worden.

Puzzelen voor gevorderden.

Net als in al dit soort spellen wordt er een hoop gepuzzeld voordat je het spel uitspeelt. De puzzels beginnen makkelijk (Paaseiland) maar worden al snel heel taai. Iets te taai misschien, want al vlot zat ik op een punt dat ik echt urenlang rondliep om hints te vinden, en daarna urenlang op goed geluk probeerde combinaties te raden om een puzzel op te lossen. Uren werden dagen, maar dagen werden geen weken, want ik had er even geen zin meer in.

Het dagboek van je collega geeft heerlijk veel informatie (en soms tips) over oude beschavingen, zodat je ook nog eens wat





opsteekt van al die uren achter de PC; de interface is heel eenvoudig te bedienen met muis en keyboard; de mogelijkheid om met een camera foto's te maken van ingewikkelde schriften en tekeningen bespaart je een hoop geklungel. Voor mij echt een heel leuk spel, helemaal als ik eindelijk die rotpuzzel weet op te lossen. Ik denk dat ik het waarschijnlijk wel weer een keer ga proberen.

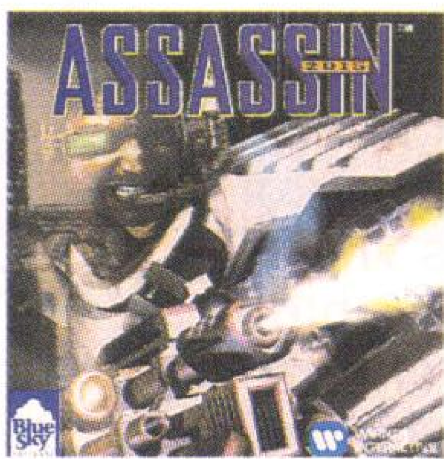
Bas Janssen.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.

ASSASSIN 2015

Softwarehuis: Blue Sky.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 16Mb., Windows 95, SVGA, harddisk, 4x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Windows 95 compatibele geluidskaart.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels, Frans, Duits, Spaans, Italiaans.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 99,95



Het spel is eenvoudig, want je hoeft niets anders te doen dan je, al schietend, een weg te banen door de gangen en trappenhuizen van een gebouw. Dit alles 7 levels lang, met meerdere secties per level. In eerste instantie lijkt het een Doom-kloon, maar het spel is gewoon minder. Weinig zoeken of puzzelen, veel schieten, nauwelijks variatie, dat is de hoofdmoot.
Waar het spel meer op lijkt zijn titels als Cyberia en Creature Shock. Het hele schietgebeuren wordt namelijk afgewisseld met video-animaties, en bij dit spel zijn dat er erg veel. Zo zul je bij elke sectie meerdere malen onderbroken worden door videofilms die de gevolgen van je slachtpartij opvrolijken. Voornamelijk zien we dan, in 'third-person-view', ontploffingen, tegenstanders neerstorten, exploderende robots of -helaas regelmatig- jezelf de pijp uitgaan.

Deze videobeelden maken het spel nog enigszins interessant. Voor de rest is het allemaal matig, en heb je (we draaien weer onder Windows 95!) een fikse machine nodig om hi-res, met details, te kunnen aanschouwen. Bij ons was dat een snelle Pentium 133. Heb je minder power in huis, dan zul je het moeten doen met weinig details of in blokkerig VGA met haperende beelden.
Een verhaaltje apart is de bediening: speel je met de muis, dan moet je zelf je 'haircross' op de vijanden richten en is het spel bijzonder lastig. Gebruik je echter een joystick, dan gaat het richtkruis automatisch



naar de dichtstbijzijnde tegenstander en hoef je alleen maar te schieten waarna het kruis naar de volgende tegenstander gaat. Dit lijkt supereenvoudig, totdat de dichtstbijzijnde tegenstander verdekt opgesteld staat (b.v. achter een pilaar). Dan is het onmogelijk om een volgende tegenstander, die wel vrij staat, neer te knallen. Rest je een dure raket af te vuren en hiermee de pilaar op te blazen. Bij mij is het echter meerdere malen voorgekomen dat iets dergelijks -in een niet al te grote ruimte- tot gevolg had dat ik onder vallend puin werd bedolven omdat het gehele plafond naar beneden kwam.

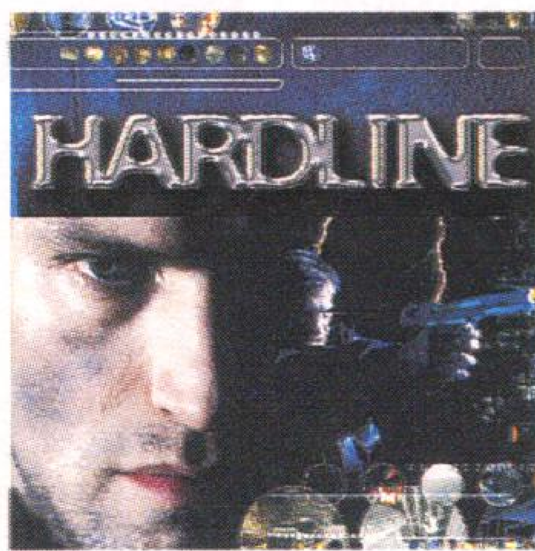
Het spel is gewoon matig, meer niet. De beelden zijn pas redelijk in hi-res, maar wie dit niet haalt zit met een zeer zwakke grafische presentatie opgezadeld. De geluiden zijn redelijk, maar ook niet meer. We waren dus echt niet onder de indruk.
Zwak!

Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Warner Interactive.

HARDLINE



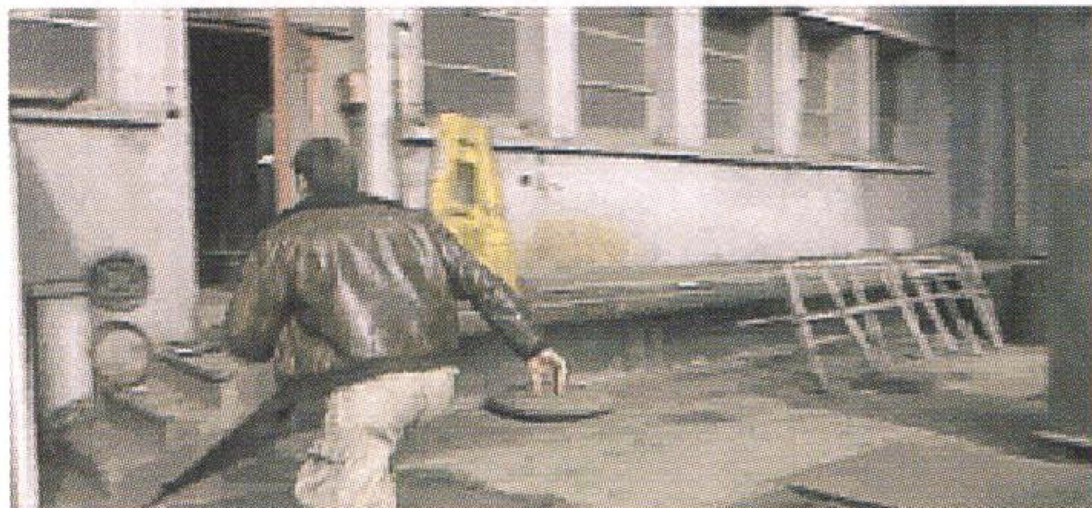
Softwarehuis: Cryo.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 89,95

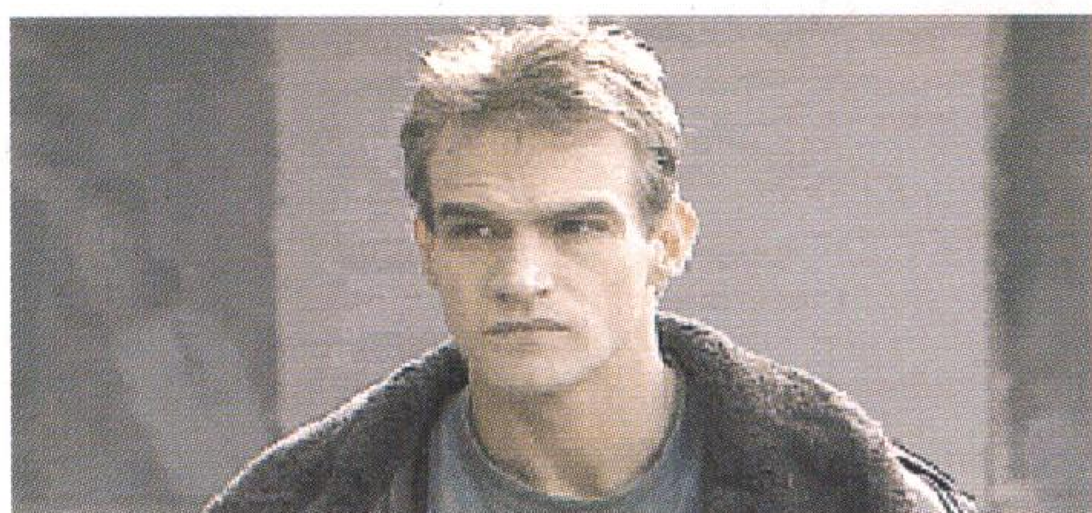
Voor SVGA weergave is een Pentium processor noodzakelijk.

HARDLINE, een interactief videogame, wordt geleverd in boxverpakking en bestaat uit 3 cd's. De korte en bondige handleiding bevindt zich in het opbergdoosje van de cd's.
Installeren verloopt gladjes. Je kunt kiezen voor een SMALL INSTALL (14Mb.), een LARGE (40Mb.) of een DELUXE (71Mb.). De laatste is uiteraard het best. Naar gelang je videokaart en processor kies je voor VGA 320x200 256 kleuren, SVGA 640x400 256 kleuren of SVGA 640x400 hi-color (65000 kleuren). De hogere resoluties geven helaas horizontale strepen door het beeld. Dit wordt echt vervelend wanneer je beschikt over een 17" (of grotere) monitor. Op een 15" valt het allemaal wel mee. VGA werkt geheel streeploos.
Op een computer met een Matrox Millennium kaart werkten de SVGA versies helemaal niet of slechts met 4 kleuren.

SUPERHEAVY-LINE

1998. Detroit verkeert in een staat van permanent geweld. Een sekte genaamd "The Deck" pleegt de ene na de andere aanslag. Zelfs ziekenhuizen en scholen worden niet gespaard. De "Sectoids", die eruit zien als Heavy Metalboys, laten niemand in leven. Gelukkig is daar de redder in nood in de gedaante van Ted Irvine, helikopterpiloot en huurling, vechtend voor de goede zaak.
Jij kruipt in de rol van Ted. Je taak is het ontrafelen van de raadsels rondom de sekte en daar waar nodig de liquidatie van hun leden. Meer valt er niet te vertellen daar na een half uurtje spelen al blijkt, dat we te maken hebben met een superheavy actiespel. Het interactieve komt meestal neer op het voeren van (zelf)gesprekken (ondertiteling activeren is mogelijk) of het neerknallen en opruimen van tegenstanders, zeer spectaculair allemaal, m.b.v. een uiteenlopend wapenarsenaal (in totaal maar liefst 12 verschillende wapens die je snel kunt activeren d.m.v. cijfertoetsen). Het puzzelelement stelt weinig voor en beperkt zich tot simpele zaken zoals bijvoorbeeld het openen van een deur met een sleutel die je vindt op één der tegenstanders of het opzetten van een gasmasker om door een met gifgas gevulde gang te komen. De tegenstanders zijn sterk en intelligent waarmee bedoeld wordt dat ze niet rustig op een plaatsje blijven staan maar wegduiken, wegrollen, wegspringen, etc. Elk soort tegenstander (20 in totaal) vraagt soms om gebruik van speciale wapens.





PIECE OF CAKE? FORGET IT!

In de intro krijg je beelden te zien van de uiterst gewelddadige activiteiten van de Sectoids. Het bloed druipt als het ware van je beeldscherm. Wat later verzamelen Sectoids zich voor een bijeenkomst in een pakhuis. Ze worden echter ontdekt. Voor de Sectoids geen probleem, ze maken korte metten. Een paar in het nauw gedrevenen versturen nog snel een "mayday... mayday". Ted besluit hierop te reageren, gaat een kijkje nemen en vindt een ogenschijnlijk verlaten pakhuis. Hier neem jij het over. Beweeg de muis over het beeldscherm en er verschijnen vanzelf commando-ikonen. In´totaal zijn dit er slechts vier t.w. loop, draai om, pak of schiet. Met een druk op de linkermuisknop zet je Ted in beweging. Hij loopt, fullscreen, onder begeleiding van daverende spanningsverhogende muziek, richting ingang. Elk commando, uitgezonderd 'draai om', toont je een filmpje. Daar je vaak dood zult gaan (gelukkig heeft het spel save- en load- opties) krijg je de filmpjes wel tot in den treure te zien. Geen nood, druk even op de spatiebalk en je kunt met een snelle klik het filmpje skippen.
Inmiddels is Ted binnen. Hij ontdekt wat lijken en zijn eerste wapen, een pistool. Dan ontmoet hij zijn eerste tegenstanders. Het commando-ikoon "schiet" verschijnt vanzelf en het is nu zaak snel te reageren. Makkelijk, de 2 boosdoeners storten zieltogend ter aarde. Onderzoek de lijken, munitie en een sleutel, altijd handig! Met de sleutel opent Ted een deur en belandt midden in een Sectoidbijeenkomst. Hij wordt ontdekt. Knallen maar. Vanaf nu is vrijwel elke ruimte waar je komt vergeven van de tegenstanders. Naarmate je vordert worden dat er steeds meer. Ook het wapenarsenaal van die tegenstanders neemt in gradatie toe. Gelukkig vind je al snel een tweede wapen dat je met de rechtermuisknop bedient, een granaatwerper.

Het gehele spel zit vol met spectaculaire, wel uiterst gewelddadige, filmpjes en komt daardoor behoorlijk realistisch over. De daarbij behorende geluidseffecten daveren je speakers uit! Kijk bijvoorbeeld eens toe hoe de boosdoeners Ted's helikopter opblazen of geniet van het effect van het plaatsen van een tijdbommetje op een deur.
Een levensbalk (die met gevonden medicijnkoffertjes weer aan te vullen is) en munitiebalk rechts houden de stand van zaken bij. Houd die twee goed in de gaten. De kwaliteit van dit alles, uitgezonderd het streepprobleem in de inleiding, is opmerkelijk goed.





CONCLUSIE

Dit is waar voor je geld als je van dit genre spellen houdt. Als je weet dat het spel bestaat uit 10 levels met elk 25 locaties en de tegenstanders niet gemakkelijk bereid gevonden worden het loodje te leggen, ben je verzekerd van een heavy actionspel dat je niet in een avondje of drie uitgespeeld hebt. Een moeilijkheidsgraad is niet in te stellen, jammer voor ondergetekende. Het kostte mij bijvoorbeeld een uur om na de helikopterontploffing voorbij hordes tegenstanders te geraken. Alhoewel HARDLINE niet tot het genre behoort waar mijn voorkeur naar uitgaat, moet deze gewoon opgenomen worden in mijn collectie vanwege zijn unieke geaardheid en indrukwekkende beelden.
Weer eens wat anders dan Doom, Duke of Quake.

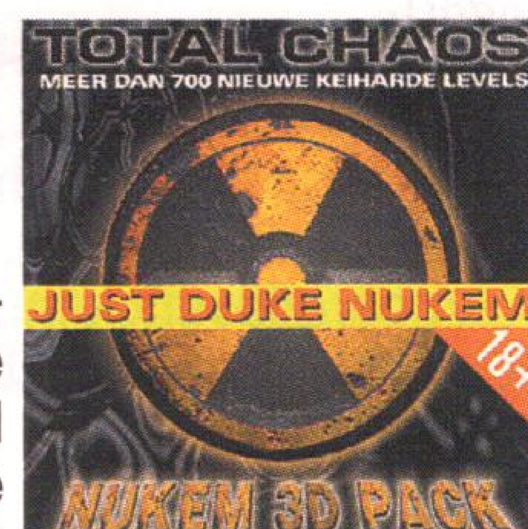
Peter Postma.

BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Diamond Soft.

TOTAL CHAOS

Werkt alleen met de volledige versie van Duke Nukem 3D.
Richtprijs: FL. 29,95



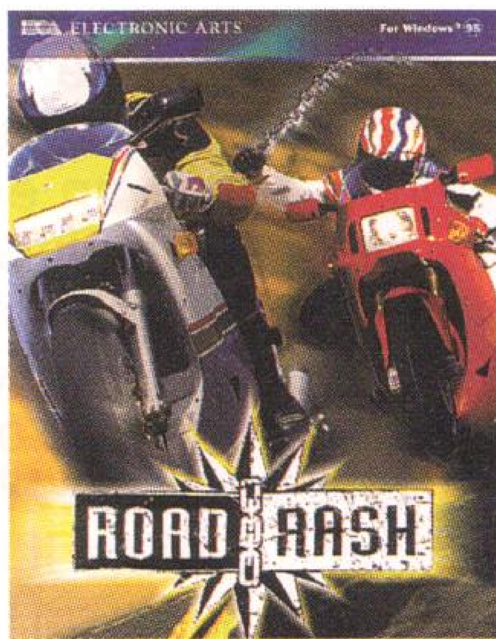
Toch nog steeds liever Duke? Dan kun je met deze CD-ROM de volledige versie van Duke Nukem 3D uitbreiden met 700 levels die vanuit een menu gekozen kunnen worden (de single- en match-levels zijn gescheiden opgenomen). In dit menu vind je ook een beknopte omschrijving van de levels en vaak ook informatie over de makers; dit alles in het Engels.
Tevens op de CD een levelbrowser, cheatcodes, een strategiegids, en antwoorden op veel gestelde vragen (FAQ's).

Op de CD-doos staat nog de vermelding "18+" met als extra waarschuwing "sommige levels zijn niet geschikt voor personen onder de 18 jaar, vanwege de agressieve en seksistische inhoud van deze levels". Een slimme zet van Multi- Tech Publishing (de uitgevers) om een koopgolfje onder de achttienminners teweeg te brengen.

Beschikbaar gesteld door Mind Multimedia.

ROAD RASH

**Softwarehuis: Electronic Arts.
Min. Pentium 75, min. 16Mb., Windows 95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/gamepad.
16-bits Windows compatibele geluidskaart.
Aantal spelers: 1-8.
Handleiding: Engels.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 89,=**



Aanbevolen: Pentium 133 voor SVGA weergave, 4x speed CD-ROM drive. 2 spelers kunnen racen via een (nul)modem, 2-8 spelers via een IPX of TCP/IP compatibel netwerk.

Road Rash is een modern race & combat spel: het draait onder Windows 95, het klinkt goed en ziet er gelikt uit in hires. Om met die laatste twee kenmerken te beginnen: Roadrash onderscheidt zich van de concurrentie door muziekkeuze en grafische verzorging. Het spel opent met een race-video en een soundtrack van Soundgarden. In een jukebox kun je kiezen voor muziek van bands als Therapy, Monstermagnet en Swervedriver. En het moet gezegd: met muziek als deze lijkt ieder spel twee keer sneller & flitsender; ideaal voor een spel onder Windows dus. In de jukebox kun je ook nog 2 video's bekijken, wat ons meteen dichter brengt bij de graphics in dit spel. De menu- en tussen-schermen zijn kunstwerkjes op zich: computer-gemanipuleerde figuren, die doen denken aan Spitting Image poppen. Erg goed! Ook tussen de levels zitten korte video-fragmenten met metalmuziek. De muziek en de geluidseffecten tijdens het races zijn minder opwindend, maar adequaat.

En dan het spel zelf: wederom ziet alles er goed uit, maar helaas vallen de animaties wat tegen. Voor iedere beweging van je motor of berijder zijn slechts 1 à 2 beeldjes gereserveerd, zodat je beweegt als de mannetjes in Way of the Exploding Fist (of een willekeurig 10 jaar oud karatespel). Dit heeft ook zijn invloed op de besturing: die is indirect en nogal houterig. Over snelheid gelukkig niets te klagen (maar dan wel op een Pentium 133). Klein puntje nog: als obstakels te dichtbij komen, worden ze erg blokkerig.

Het doel van dit spel: vooruit, een beetje links/rechts en voornamelijk hard rijden en slaan of schoppen naar de tegenstander. Simpel toch! Maar gelukkig is het racen niet al te makkelijk, dus daar ligt wel een zekere uitdaging. Erg leuk is het om gewoon door de bebouwde kom en op provinciale wegen te kunnen gassen (d.w.z. voetgangers omverrijden en zondagsrijders rechts inhalen). Over de toegevoegde waarde van het slaan & schoppen valt te twisten. Wij vonden het nogal irritant dat, als je je op de weg aan het concentreren bent, één of andere malloot opeens zijn stokje voor jouw motor begint te steken. Maar goed, je moet je agressie toch ergens kwijt...

De makers claimen "Windows95-power" voor dit spel, en dat gaat eigenlijk op voor ieder onderdeel van de software, behalve voor het spelelement zelf. Het is namelijk nogal straightforward, en wat ons betreft biedt het wat te weinig in de vermaak-afdeling. Het hele combat gedoe had voor ons niet gehoeven, en het racen had nog wel wat vloeiender en meeslepender gekund.



De lage resolutie is geen gezicht. Als je het spel niet in hi-res op volle snelheid kunt spelen moet je het laten liggen. Met een 4x speed cdrom-drive merkten wij af en toe nog wat haperingen bij het laden. Road rash is gebaseerd op DirectX-technologie. Heel modern allemaal, maar het vraagt weer om nieuwe drivers (worden bijgeleverd) en schijnt (volgens de handleiding) toch nog problemen op te kunnen leveren. Het is maar dat je het weet.
Al met al is het geen slecht race-spel, zeker gezien de afwerking van het geheel.

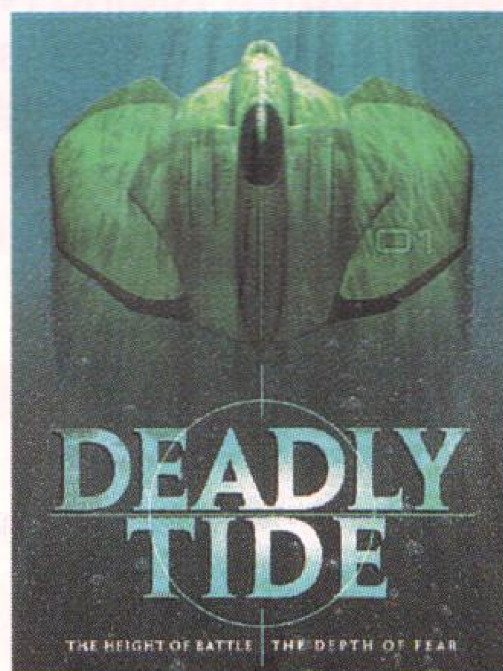
Stijn en Martijn.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

DEADLY TIDE

**Softwarehuis: Microsoft.
Min. Pentium 75, min. 8Mb., Windows 95, SVGA, harddisk, 4x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Windows compatibele geluidskaart.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 89,=**

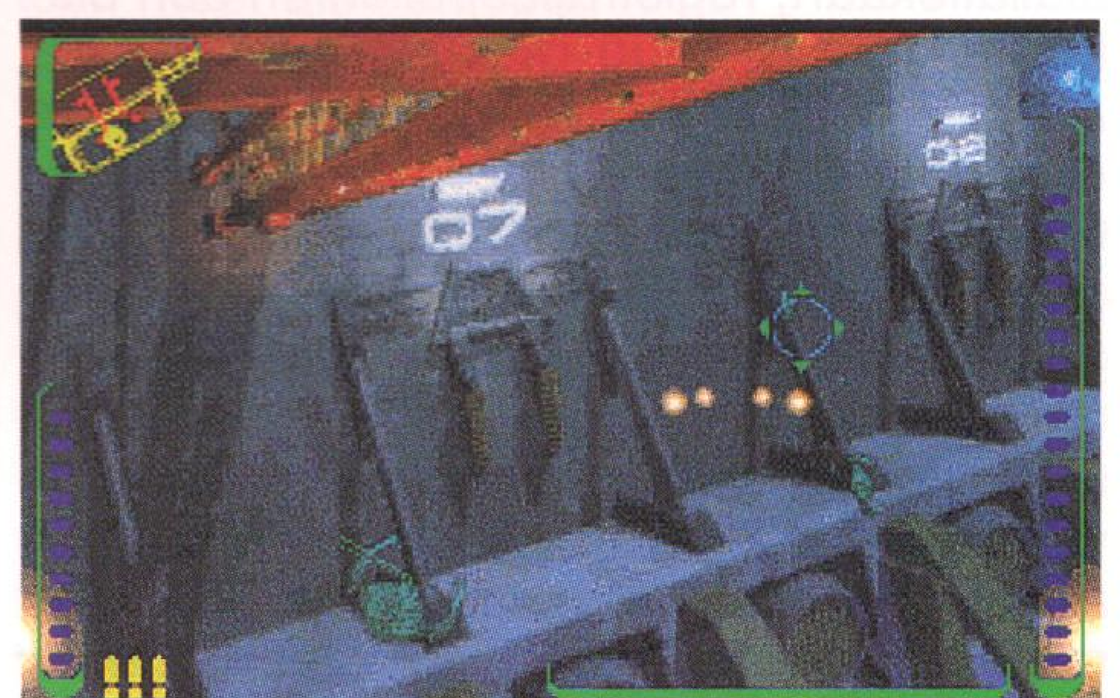


Deadly Tide is het monitor-alternatief voor Independence Day. DT draait alleen onder Windows95, en dan liefst op een heel snelle machine, b.v. een Pentium 120+ met minstens 16MB erin.

Het eerste dat opvalt is het geluid: superb, echt waar, en de kwaliteit van de beelden is eveneens indrukwekkend. Het verhaal wijkt in zoverre af van dat van ID4 dat de aliens deze keer een rustige entree maken op aarde. Ze zweven wat boven de oceaan, om vervolgens onder het oppervlak te verdwijnen. Good riddance, zou je zeggen, maar er schuilt een salamandertje onder de waterlinie: de aliens zijn echte waterratten, en om hun achtertuintje wat uit te breiden maken ze water. Waarschijnlijk zien ze geen heil in het broeikaseffect en gaat het smelten van de poolkappen ze te langzaam of zo. Vraag ik me toch even af waarom ze in zee water willen maken, maar ID4 stoorde zich ook niet aan technologische onzin, dus het is Microsoft vergeven.
Echter, de complete aardbevolking uit het jaar 2003 kan het ze niet vergeven (behalve misschien de producenten van woonboten), dus dat wordt knokken mensen! En wel in een prototype onderwaterstraaljager bewapend met lasers en torpedo's. Niet echt een uitgebreid arsenaal, maar ja, wat wil je met een prototype.

Op het punt van knokken had men met Deadly Tide wel wat verder mogen gaan. Totale oorlog houdt voor mij toch echt wel meer in dan een beetje rondschuiven met een viziertje en lichtstraaltjes afvuren. Niet dat dat nou zo gemakkelijk is, maar van veel afwisseling kun je ook niet spreken. Rebel Assault 2, om maar eens een *zeer* vergelijkbaar spel te noemen, had tenminste nog wat vliegvaardigheidstests in canyons in petto. Trouwens, net als Rebel Assault heeft ook Deadly Tide van die loop-en-schiet-scènes, maar die wijken te weinig af van de vlieg-en-schiet-scènes om de sleur te doorbreken. Men wekt ook de indruk dat de speler een bepaalde route kan kiezen, maar de keuzes hadden -althans voor mijgeen merkbare invloed op het spelverloop.

Ik heb DT met veel plezier gespeeld, tot aan level 13. Het voortdurend in beweging zijn van alles om je heen, en de perfecte afstemming van beeld, muziek en geluidseffecten brengen het spel helemaal tot leven. Na level 13 hing de zaak echter (problemen met het laden van data vanaf de CD-ROM) en helaas had ik niet meer gesaved vanaf level 10. En toen ik level 10 -en verder- opnieuw moest spelen, had ik er eigenlijk niet zoveel zin meer in. In één keer rondspelen (duurt ca. 2 uur) lijkt mij de beste manier om van dit spel te genieten. De problemen met het laden ben ik trouwens nog een paar keer tegengekomen.



Wat het spel biedt aan actie en vooral de omlijsting daarvan is heel erg goed. Alle elementen werken samen om de speler mee te sleuren naar ongekende diepten. Maar helaas biedt Deadly Tide weinig afwisseling, en was de interesse om een level nog een keer te spelen, zelfs met een andere moeilijkheidsgraad, voor mij niet erg groot.
Erg mooi en leuk om te spelen, maar een beetje beperkt.

Stijn en Martijn.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

CREATURES

Softwarehuis: Millennium.
***MS-DOS:* min. Pentium 60, min. 8Mb., Windows 95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.**
16-bit Windows compatibele geluidskaart.
***Macintosh:* Powermac, System 7.0+, 8Mb., 2x speed CD-ROM drive, 640x480 bij 256 kleuren.**
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels.
Schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 89,95

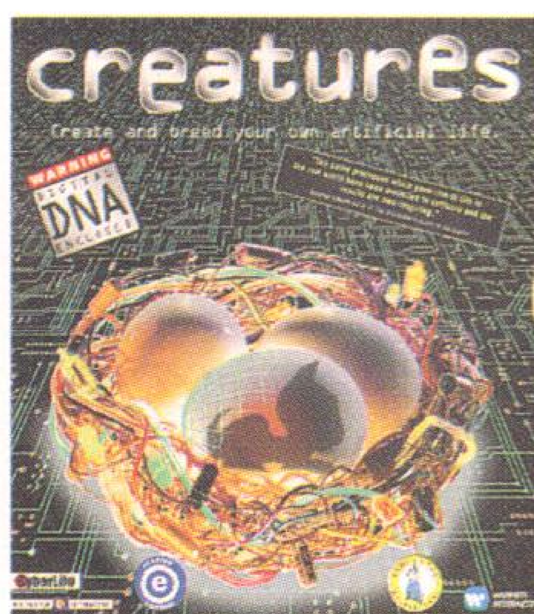
Op de harddisk is 30Mb. ruimte nodig. MS-DOS aanbevolen: 16Mb. geheugen.

GEEN CATZ, GEEN DOGZ

Op de achterkant van de doos van CREATURES zie je schermfoto's, die de indruk wekken dat het hier om een lief kinderspelletje gaat met schattige wezentjes. Een beetje in de stijl van "Catz" of "Dogz" van Mindscape, een soort veredelde screensavers, waarmee je hondjes en poesjes over je beeldscherm kunt laten huppelen en kunstjes kunt laten doen.
CREATURES is echter iets totaal anders, want als je de doos omdraait lees je "Warning: Digital DNA enclosed" en "Create and breed your own artificial life". Een zeer interessant concept, dat wel eens de aanzet zou kunnen zijn voor een geheel nieuwe generatie computerspellen.

DIRECT-X

In de -nogal gammele- verpakking vinden we de CD-ROM (in jewel-box) met een vrij summier handleidinkje als omslag, een installatiekaart, registratiespullen en een diskette: de z.g. "egg-disk". ***MAAK DAAR METEEN EEN KOPIE VAN en berg de originele disk goed op!!!***
CREATURES kan uitsluitend onder Windows 95 geïnstalleerd worden en maakt gebruik van Direct-X, een opstartsysteem dat door Microsoft aan software programmeurs ter beschikking wordt gesteld om het werken met Windows 95 zowel voor hen als voor de eindgebruiker gemakkelijker te maken. Helaas is dit systeem inmiddels ook weer ontaard in een chaotische toestand. Er zijn al behoorlijk wat versies met



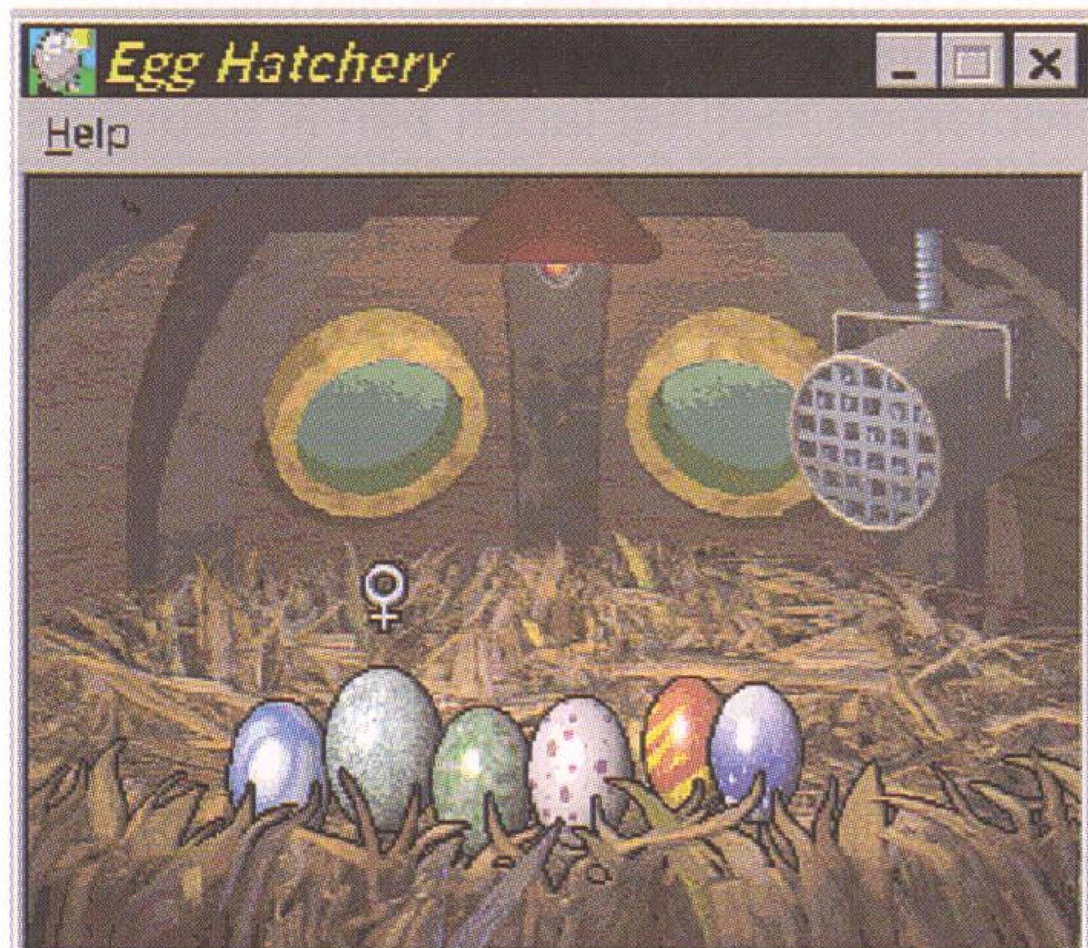
allemaal verschillende drivers. Bij de installatie van dit programma (maar ook andere) kun je dus meldingen krijgen dat de audio- en video-drivers op jouw machine afwijken van die in de Direct-X versie op de CD-ROM. Bij audio drivers kun je meestal het best de drivers gebruiken, die bij het programma horen, dat je op dat moment aan het installeren bent. Bij drivers voor je grafische kaart moet je echter uitkijken. Doorgaans kun je beter kiezen voor de eigen drivers van je kaart, anders kunnen er nare dingen gebeuren. Mijn Matrox Millenium kaart wil nu pas samenwerken met Direct-X 3.0 met de allerlaatste drivers van Matrox (versie 3.18).
Na het installeren van Creatures geeft Windows 95 bovendien vrij vaak een foutmelding met betrekking tot de systeemregistratie (zowel met de betaversie als het officiële pakket van Creatures.) Opnieuw de computer opstarten in de hoop dat Windows95 de registratie herstelt is dan de enige oplossing.

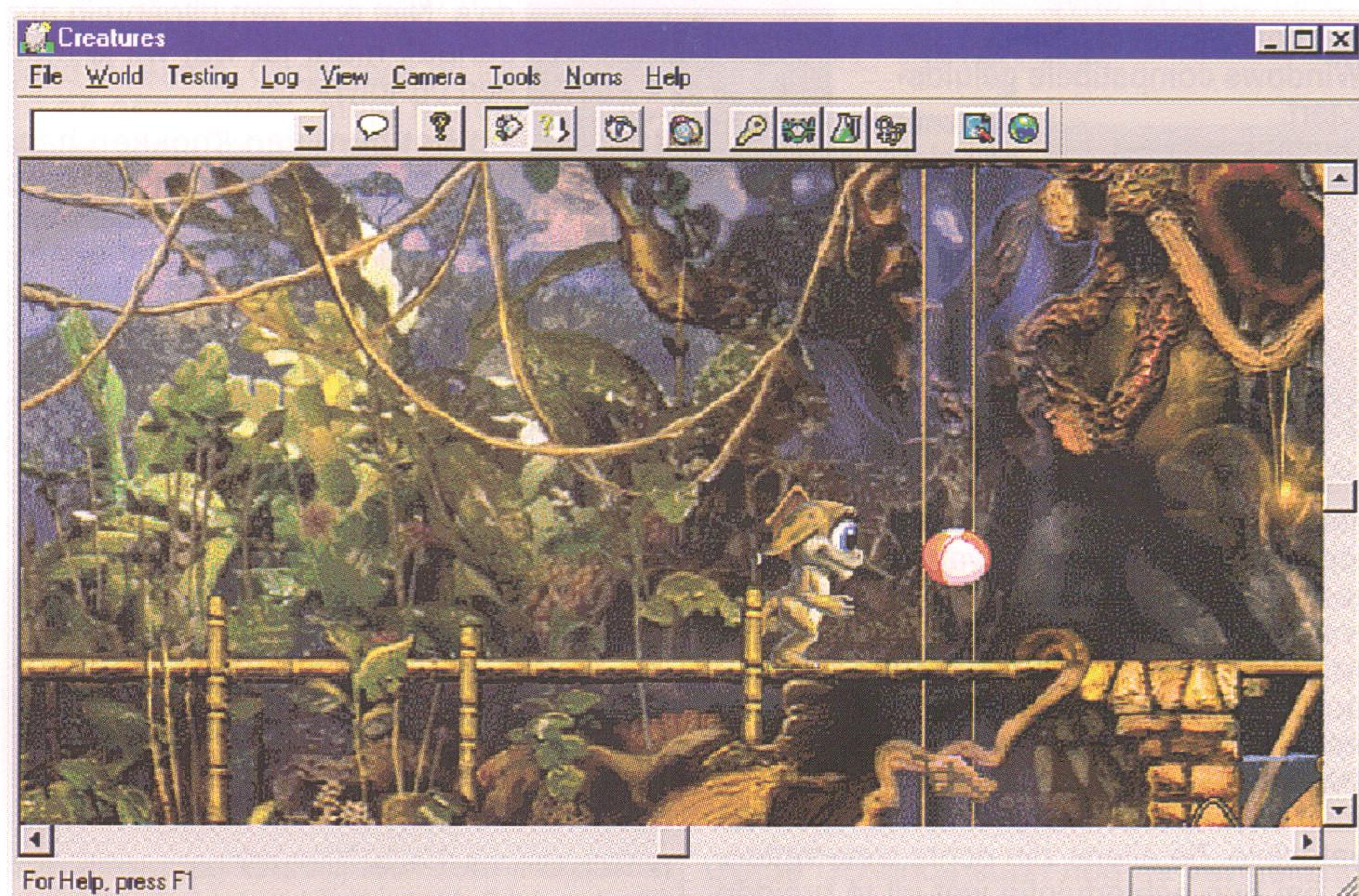
NORNIE

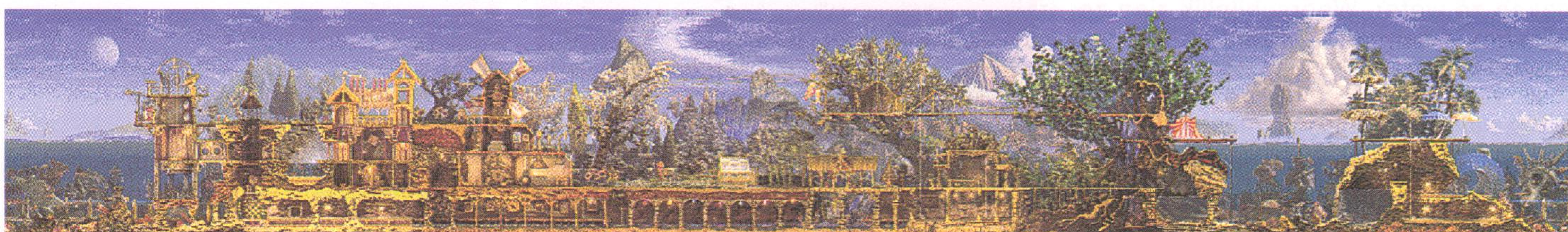
Voor de rest werkt CREATURES zonder problemen, dus we gaan maar eens aan de slag. Na het opstarten komt een deel van de wereld van Albia op het scherm, waar een broedmachine staat met erboven, op een verhoging, een taalcomputer. Deze kan bereikt worden via een lift. Verder liggen er etenswaren, speelgoed en allerlei andere voorwerpen. Ziet er erg leuk uit allemaal, maar het is er nogal uitgestorven. Wie niet naar het "tutorial" heeft gekeken, kan het handleidinkje gebruiken om wegwijs te worden. Eerst moet de (kopie van *de!*) egg disk gebruikt worden. Hierop bevindt zich een nest met 6 eieren, die DNA bevatten van 3 vrouwelijke en 3 mannelijke Norns, het ras waarmee je je als "eigenaar" gaat bezighouden. Mijn eerstgeborene zit in het linkerei en ze heet Nornie. Door middel van een ikoontje breng je het ei over naar Albia en wacht tot het uitkomt. Als je haast hebt, knal je het in de broedmachine en even later kruipt er een schattig Norn baby'tje over je scherm onder het slaken van onverstaanbare kreetjes. De tekst van die kreetjes wordt in tekstballonnen weergegeven. Het wezentje heeft meestal een levenskans van 47%, maar het wil ook wel eens gebeuren, dat er slechts 10% staat en dan moet je heel snel ingrijpen en je pupil aan het eten zien te krijgen. De levenscyclus van de Norn lijkt sterk op die van ons mensen, vandaar dat er ook een "funeral" optie voorhanden is, die liefst zo min mogelijk gebruikt moet worden.

AAN JE HUISWERK, JIJ!

Een gezonde kleine Norn moet zo gauw mogelijk naar de lescomputer geleid worden, waarop enkele basisbegrippen via geanimeerde ikonen geprogrammeerd staan, zoals: sleep, look, push, no, yes etc. De slimmerdjes leren al snel de computer zelf te bedienen en vanaf dat moment kun je ze commando's geven; mits ze jou kennen. De eerste communicatie wordt tot stand gebracht door met een hand-ikoontje voor hun gezicht te zwaaien en als ze daarnaar kijken je naam in te tikken. De basisbegrippen worden in het Norn taaltje uitgesproken en zijn alleen als tekst te begrijpen, maar nieuwe woorden zijn al beter verstaanbaar. "Jocelyn" wordt uiteindelijk uitgesproken als ***"Waazaawaalien".***
Dan nog even de geboorte registreren met pasfoto en de opvoeding zo goed mogelijk voltooien in de kindertijd.
Kleine Norns worden groot en als de pubertijd is aangebroken, heeft "Mama" of "Papa" al veel minder te vertellen en wanneer ze eenmaal volwassen zijn, moeten ze zichzelf zien te redden in Albia. Of ze dat







lukt, is afhankelijk van het wel of niet slagen van jou als opvoeder.

HET IS EEN EI!

Mijn tweede Norn is een mannetje met de naam Pipo en ook hij moet van voren af aan worden opgevoed om uiteindelijk Nornie's partner te worden. Onder de juiste omstandigheden, en als het klikt tussen de inmiddels volwassen Norns (te horen aan de overdreven zoengeluiden), kun je met je "Breeding Kit" bekijken of er een tweede generatie op komst is en uiteindelijk een boodschap krijgen onder in het beeld dat er ergens een ei ligt. Dat gaat weer in de broedmachine, enz., enz. Mits je de ouders goed hebt opgevoed, wordt een deel van de opleiding van het kleintje nu door hen overgenomen.
Er is ook nog een "Health Kit" om de gezondheid onder controle te houden. Norns kunnen ziek worden, vergiftigingen oplopen en gewond raken als ze met Grendels in aanraking komen. Dit zijn de "monsters" van Albia, die niet gemanipuleerd kunnen worden, maar als je ze via een teleport bij de lescomputer kunt brengen, babbelen ze lekker mee met de Norns. Deze groene jongens zijn vervelend omdat ze de Norns slaan, eten stelen en ziektes kunnen overbrengen, maar verder vallen ze wel mee.

CONCLUSIE 1

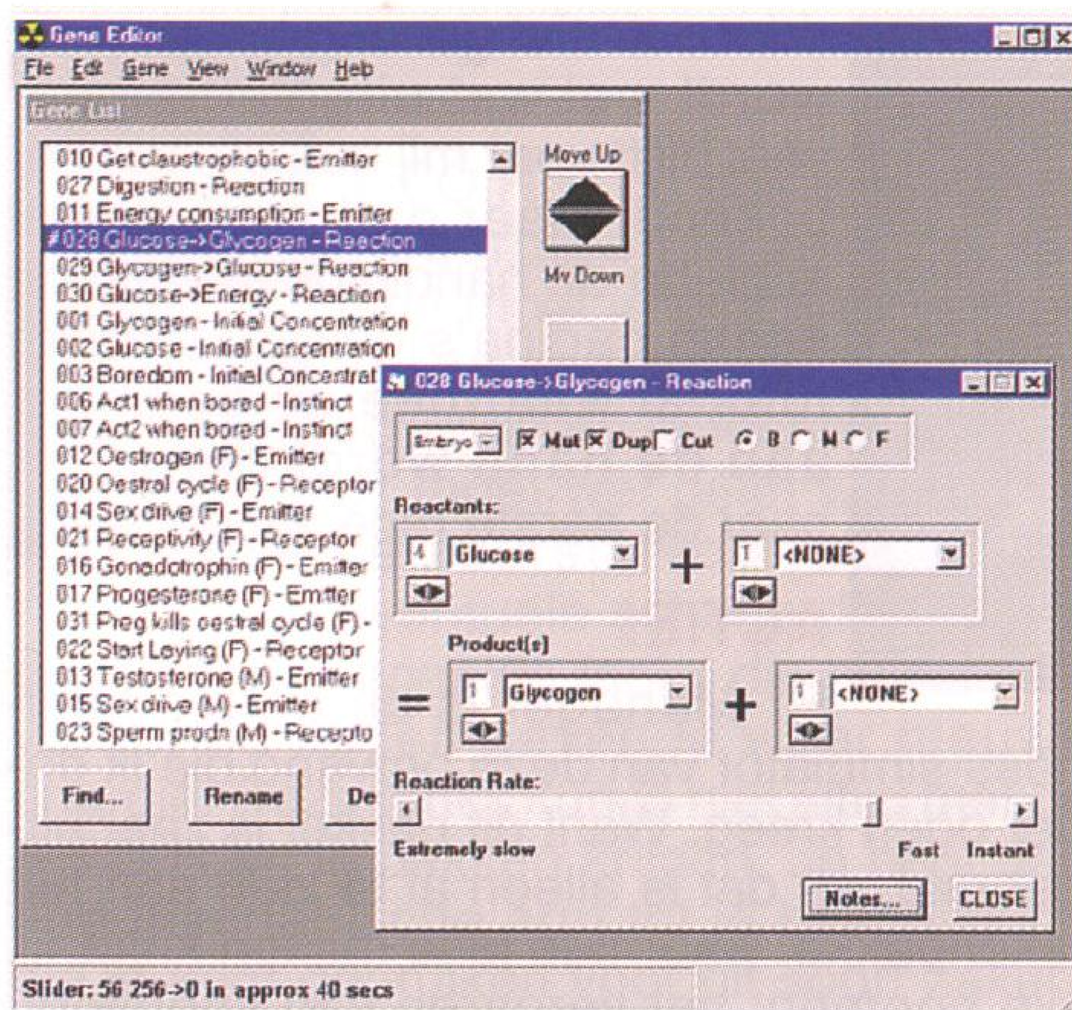
Hier zou ik het bij kunnen laten en schrijven dat Creatures een leuk spel is voor alle leeftijden. Makkelijke bediening, mooie graphics, grappige geluiden en eindelijk eens iets geweldloos. Je kunt er lang mee bezig zijn en zelfs voor degenen die zich niet teveel in de materie willen verdiepen, is Creatures geschikt. Gewoon lekker de Norns hun gang laten gaan, erop los laten fokken en dan maar zien wat ervan komt.
Misschien is het wat minder geschikt voor mensen, die al de hele dag voor kleine kinderen moeten zorgen. Verder een aanrader.

VOOR DE TOPFOKKER

Creatures heeft -voor wie de interesse kan en wil opbrengen om er dieper op in te gaan- veel meer te bieden. Er is namelijk ook nog een "science kit". Het makkelijkste onderdeel hiervan is een injectienaald, waarmee je Norns wat extra energie toegediend kunnen krijgen of een hoestdrankje als ze te erg lopen te rochelen. De rest van deze scheikundeset ziet er behoorlijk ingewikkeld uit en vereist een nadere bestudering. Die is ruimschoots voorhanden in de tweede handleiding van Creatures, welke zich (zoals gebruikelijk bij echte Windows95 programma's) op de CD-ROM bevindt. Hierin vind je uitleg over de genetische eigenschappen van de Norns, chemicaliën, en de samenstelling van de hersenen.
Met behulp van deze attributen kun je je Norns genetisch manipuleren en uiteindelijk trachten een "supernorn" voort te brengen met een hoog intelligentiepeil en een goede lichamelijke weerstand.

CREATURES ON-LINE

Wanneer het je (en ik denk dat daar maanden werk in gaan zitten) gelukt is zo'n Norn genie te fokken, kan de medemens daar wereldwijd van profiteren via Internet. Millennium heeft een speciale Creatures site, die vanuit het programma aangeroepen



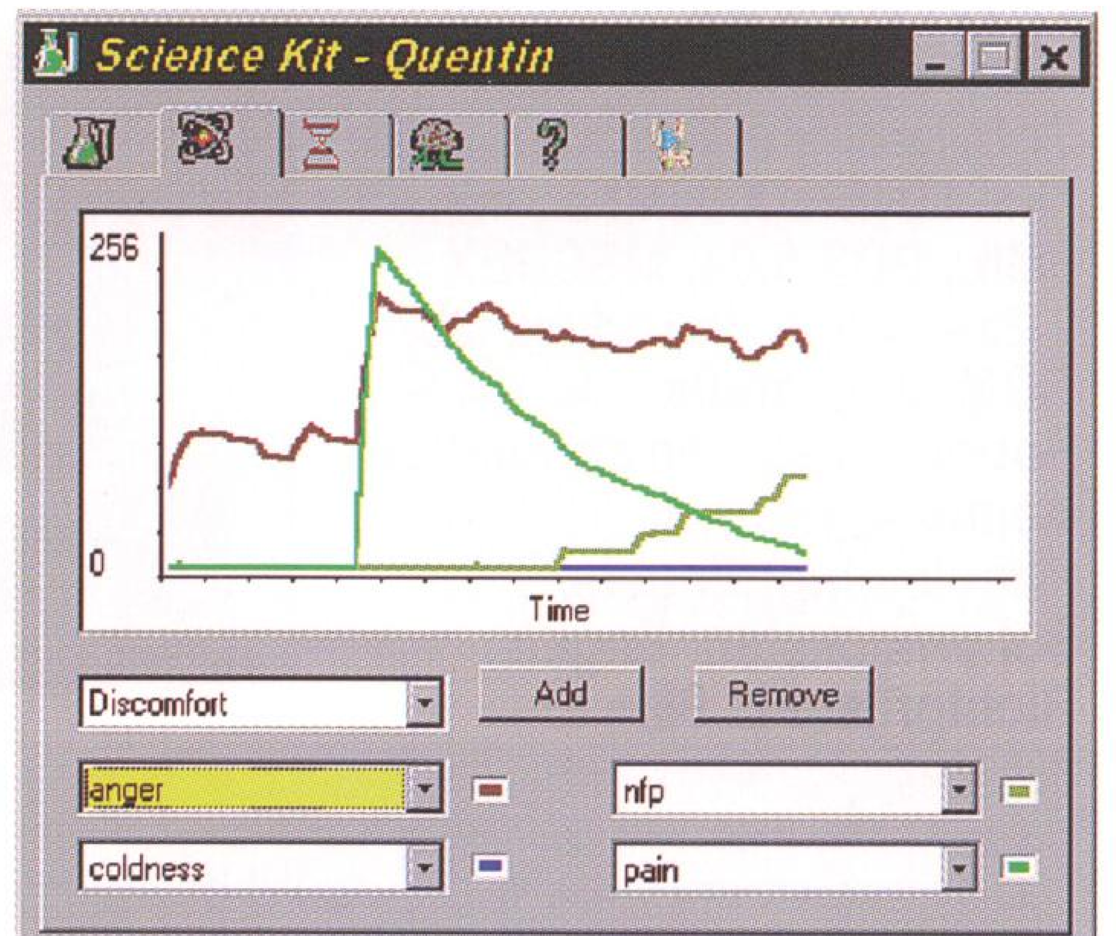
kan worden, waar spelers hun Norns kunnen ruilen. Voorlopig ben ik echter nog maar 4 Norns tegengekomen, die allemaal door het Cyberlife Team op de site waren gezet. Eén van hen, een mannetje met de naam Deablo, heb ik ingeladen en die gooide meteen mijn hele schema door de war. Nornie en Deablo hebben zojuist een ei geproduceerd. Het moet nog uitgebroed worden, maar ik noem hem/haar Inty.

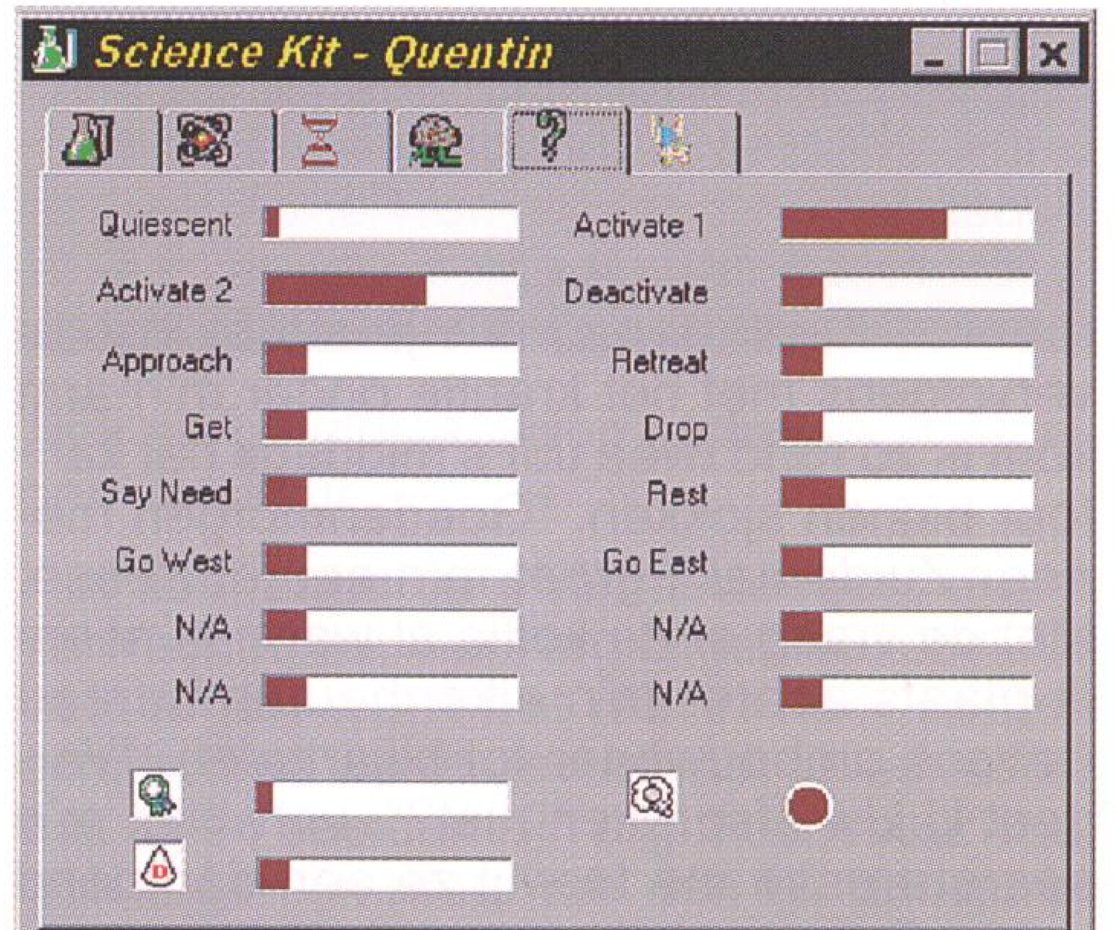
CYBERLIFE

Voor de werkelijk geïnteresseerden is er nog veel meer informatie op de Cyberlife site te vinden. Steve Grand is 20 jaar geleden begonnen met een studie naar de Cyberlife technologie teneinde biologische systemen te modelleren via de computer. Het duurde tot 1992 eer de PC's voldoende capaciteit hadden om te gaan experimenteren met de simulatie van complexe biologische structuren. Bij Millennium kreeg het Cyberlife Team van inmiddels 10 leden de kans het concept om te zetten in een commercieel product, waarvan Creatures het resultaat is. Er zullen echter meer spellen volgen, die gebruik zullen maken van een geavanceerde 3-D technologie.
Het Cyberlife Team kan uitbreiding gebruiken, maar wie daarvoor in aanmerking wil komen, zal ten eerste moeten beschikken over mathematische kennis, vooral wat het werken met algoritmes betreft. Een opleiding hiervoor is o.a. te volgen bij de University of Sussex in Brighton: De School of Cognitive and Computing Sciences.
Op de Cyberlife site zijn uiteraard ook "links" te vinden naar andere Internet locaties, gewijd aan deze materie. Aan de bezoekersaantallen te zien zijn er wereldwijd toch zo'n tienduizend mensen, die zich met het scheppen van kunstmatige levensvormen op de computer bezighouden. De graphics op deze pagina's zijn niet te vergelijken met die van Creatures, maar het basisprincipe is hetzelfde.

SOJABONEN

De filosofie achter Cyberlife (of A-life voor Artificial Life) is al enkele duizenden jaren oud, toen de mensheid zichzelf en de wereld om zich heen goed genoeg begon te begrijpen om invloed uit te oefenen op het evolutieproces. Landbouw en selectieve veeteelt zijn daar vroege voorbeelden van. De medische technologie volgde en dankzij de ontwikkeling van machines vinden sommigen dat nu de tijd is aangebroken om zelf levensvormen te creëren.
Over de genetische manipulatie met o.a. runderen is jaren geleden al een hoop heibel geweest en onlangs nog voerde Greenpeace actie tegen de import van genetisch





gemanipuleerde sojabonen. Of de tijd inderdaad rijp is voor dit soort experimenten, zal in de toekomst moeten blijken.
Of het manipuleren van digitale levensvormen al dan niet toelaatbaar is, zal eveneens moeten blijken. De een zal dit misschien zien als een theoretische test voor het werken met DNA en genen in de werkelijkheid. De ander beschouwt het wellicht toch meer als een spel.

CONCLUSIE 2

Laten we het voorlopig nog maar op het laatste houden. Creatures is in de eerste plaats een spel, dat de grijze hersencellen volop in beweging kan zetten. Hoe de ontwikkeling van dit Cyberlife verder zal gaan, weten zelfs de programmeurs van Millennium niet. Zij hebben de "oervorm" van het Norn ras op CD-ROM en op Internet gezet en wachten af hoe de kopers reageren.
Ik heb geen gelegenheid gehad om diverse generaties tot ontwikkeling te laten komen, maar ik vraag me bijvoorbeeld af wat voor Norns je krijgt als vaders met dochters en moeders met zoons gaan paren. Ontstaat er dan inteelt, net als bij mensen en dieren of is daar geen rekening mee gehouden?
De wereld Albia is niet zo groot, dus wat gebeurt er als er een paar honderd Norns rondlopen, die de -toch al niet ruime- voedselvoorraden moeten delen?
Het feit alleen al dat een spel je op die manier gaat bezighouden, is een teken dat we hier met een uniek programma geconfronteerd worden.
Ik ga nog even kijken of Inty al uitgebroed is en of ik een roze of blauw strikje om mijn monitor moet knopen.

Waazaawaalien.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	10

Beschikbaar gesteld door PMR International B.V.

F1 MANAGER

Softwarehuis: Software 2000.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.23+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels.
Schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 98,=



Mag ik me even voorstellen: Peter Zuidema, aanstormend talent en would be miljonair. En waar valt er tegenwoordig meer geld in te verdienen dan in Formule 1 races? (beantwoord die vraag maar niet.) Enfin, als creatief ondernemer zijnde besloot ik van mijn centen het Ferrari-team op te kopen en in mijn eigen stijl de zaak te runnen. Eerst een omeletje als ontbijt en vervolgens met het krantje onder m'n arm kom ik zo rond twee uur s'middags het kantoor binnen sjokken. "Goedenmorgen meneer Zuidema!", groet m'n secretaresse. Met de vraag of de koffie al warm is neem ik plaats achter m'n eikenhouten bureau (tevens ombouwbaar tot biljarttafel). "Vergeet U Uw afspraken niet?", verwittigt m'n secretaresse me terwijl ze een dampend kopje Cappuccino voor zet. "Lees maar op...", zei ik nog hoopvol.
Ik had meer dan koffie nodig om de taak van manager van een Formule 1 team op me te nemen. En F1 MANAGER maakte me dat ook wel even duidelijk. Maar zo snel laat ik me niet uit het veld slaan!

Tot voor kort had ik nog nooit stilgestaan bij het managen van een raceteam, maar toen ik dit pakket onder ogen kreeg veranderde dat. Op de doos prijkt het logo van de FIA en de term "FOCA" (Formula One Constructors Association). De tekst "OFFICIAL FIA Formula One simulation" doet een hoop verwachten, maar er wordt wel vaker met dit soort termen gegooid om de interesse van potentiële kopers te trekken.
Maar, zodra de CD is geïnstalleerd en het programma draait geloof je het allemaal direct. Het straalt gewoon van de monitor af: "Gemaakt door mensen die er verstand van hebben."
En al snel erna blijkt ook dat het wel handig is als je, als speler, ook al enige kennis over de F1 wereld hebt. Ik had dat niet en dat heb ik geweten, want dan is dit pakket moeilijk. Er wordt met termen gegooid die voor mij abracadabra zijn en ik heb acties moeten ondernemen waarbij ik echt niet wist waar ik mee bezig was. Het was al snel duidelijk: je bent een F1 manager of je bent het niet. Ik behoorde tot de tweede categorie die graag naar de eerste wou. Dus we slaan de handleiding er maar op na. Helaas daar ook niet genoeg houvast. Er wordt wel wat uitgelegd maar veel blijft voor mij nog steeds onbekend. Maar dan.... helemaal achterin de handleiding, zijn een aantal pagina's gewijd aan een tutorial waarmee de beginner aan de hand wordt genomen naar de eerste race.



ACTIE!

F1 Manager is de eerste business-simulator van deze omvang die ik onder ogen kreeg. Want dit pakket is zeer uitgebreid, en dat is alleen al te zien aan het takenpakket waarmee je te maken krijgt.
We noemen: het vergaren van sponsors, toekennen van reclame op kleding en wagens, ontwerpen van nieuwe onderdelen, testen in windtunnels, inkopen, verkopen, testracen, contracten afsluiten, bankzaken doen, race plannen, tactiek bepalen, opkopen en veel koffie drinken.
En dit is slechts een greep uit de mogelijkheden van het pakket. Ik ben sommige onderdelen tegengekomen waar ik nog niet eens echt aandacht aan kon schenken omdat er nog zoveel anders te doen was. Zo is het dus mogelijk echt eigen ontwerpen te creëren en ze te laten testen en die dan uiteindelijk op de wagens toe te passen.
Wat hierdoor dus erg leuk is, is dat het programma altijd wel wat te bieden heeft. Je kunt dus steeds verder op bepaalde aspecten ingaan. Bij de eerste race kun je de 'makkelijke' route nemen door onderdelen te kopen in plaats van ze te ontwerpen, maar wil je het iets moeilijker, ga je gang, ontwerp het dan zelf. Het is voornamelijk deze uitgebreidheid die het spel zo moeilijk maakt (zeker voor beginners). De acties op zich zijn niet zo lastig, maar op een gegeven moment verloor ik het overzicht en wist ik eigenlijk niet meer waarmee ik bezig was. Ik ben er dan ook zeker van overtuigd dat mensen met verstand van de racerij er wat minder problemen mee zullen hebben. Maar je hoeft geen verstand van F1 te hebben om te zien dat het hier om een uitstekend managing-spel gaat.

SIGHTSEEING

Dit is goed! Niet alleen de spelkwaliteit ligt hoog, maar ook grafisch is dit programma helemaal af, en dan bedoel ik ook af!
Het programma begint met een animatie die er erg slick uitziet. Hoewel 3D-rendered animaties vaak al uitgekauwd zijn heeft F1 daar geen last van. De beelden ziet er erg proffessioneel uit en dat niet alleen maar door het gebruik van 3D, maar zeker ook vanwege het camerawerk en regie. Zodra de animatie voorbij is blijkt dat ook het programma zelf grafisch erg mooi en in heel eigen stijl is afgewerkt.



Ook de interface is goed ontworpen en snel onder de knie te krijgen. Wel worden er vaak net teveel keuzes op één scherm gegeven waardoor men het overzicht kwijt kan raken. De animaties in het spel zelf zijn erg karig en statisch, maar dat weegt niet op tegen de kwaliteit van de graphics.
Ook erg mooi is de manier waarop informatie wordt gegeven over verschillende parcours. In schitterende videobeelden verschijnt er een schematische weergave van het parcours en worden de namen van de verschillende onderdelen van het parcours genoemd, met de gemiddelde snelheden erbij vermeld. Dit is pure klasse! Het enige dat wel genoemd moet worden is, dat de 3D animaties worden weergegeven in de inmiddels bekende engine waarbij er zwarte horizontale lijntjes door het beeld heen lopen (half-line-mode). Op een 14" of 15" monitor is dit niet hinderlijk maar op grotere monitoren schijnt dit te kunnen irriteren. Het enige grafische minpunt is het racen zelf. Zodra er een race plaatsvindt krijgt men deze in polygoon graphics te zien. Op zich zou dat niet zo erg moeten zijn, maar helaas heeft men hier te weinig op detail gelet waardoor dit doet terugdenken aan het 286-tijdperk. Jammer.

De muziek is weer een verhaal apart. Bij de intro blijkt al dat hier goed werk is verricht. De zes 'hoofdmelodieën' zijn als CD-tracks weggeschreven (ook te beluisteren over de CD-speler) en in het spel krijg je dus zeer goede kwaliteit. Muziek is verder natuurlijk altijd een kwestie van smaak, maar neem van mij aan dat dit, voor het genre, goed gekozen nummers zijn. Het geluid behandelt de omgevingsgeluiden in het spel zelf (op kantoor hoor je dus b.v. telefoons, in de fabriek de machines, etc.) en verder de bekende racegeluiden tijdens de races en in de pits. Absloluut niets op aan te merken.

CONCLUSIE

Laat ik de conclusie beginnen door erop te wijzen dat dit geen racespel is, als speler kom je dus niet in een F1-wagen te zitten!
Op het spel en de afwerking is vrijwel niets aan te merken en het zal menig persoon weten te boeien. Ik heb er dagen plezier van gehad (nadat ik het meervoud ervan nodig had om het programaa ietwat onder de knie te krijgen) ondanks dat ik nog steeds niet alles begrijp. Kennis van dit wereldje is dus een groot voordeel bij dit pakket.
Op elk gebied is dit programma een topper, zij het, dat de handleiding net te weinig biedt om er goed mee aan de slag te gaan. Dit had toch echt duidelijker gemoeten want hierdoor komen een heleboel aspecten van het programma niet aan het licht.
En wat ook nog zeker het vermelden waard is, ik ben geen enkele bug tegengekomen! Tot slot voor andere potentiële would-be miljonairs. Je kunt beter investeren in een konijnenfokkerij, dat werk gebeurt praktisch vanzelf en geloof me, dat scheelt in de koffiekosten.

Peter Zuidema.

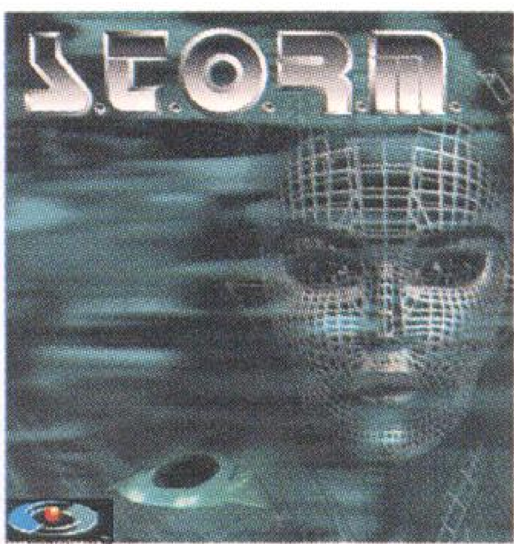
BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

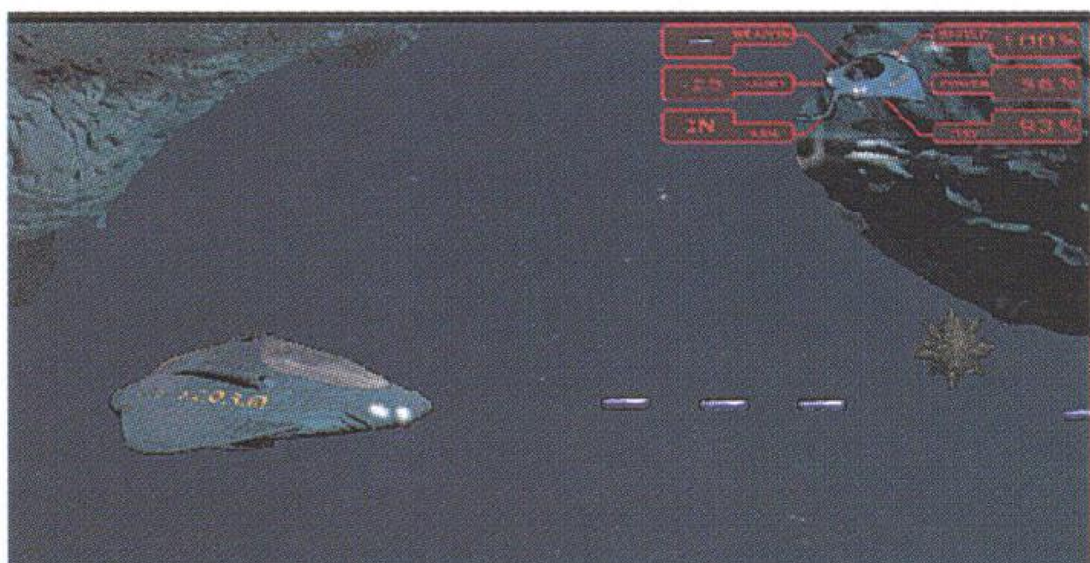
S.T.O.R.M.

**Softwarehuis: American Softworks.
Min. Pentium 60, min. 8Mb., DOS 6.0+, Windows 3.1/95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Engels, Zweeds.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 99,95**

Aanbevolen: 16Mb. geheugen, 4x speed CD-ROM drive.



Dit programma draait onder DOS, Windows 3.1 en Windows 95. Zeker wanneer je dit spel onder één van deze twee Windows-systemen laat lopen is 16Mb. RAM aanbevolen.

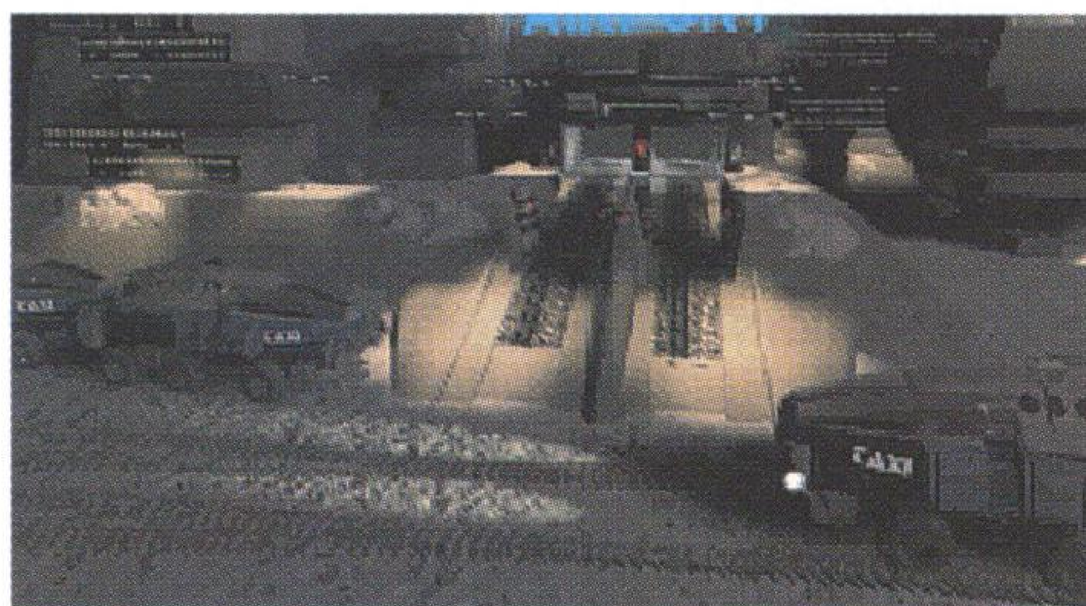


Eigenlijk valt er over dit spel niet zo heel veel te schijven. Het is een (hoofdzakelijk) horizontaal scrollend schietspel dat zich onder water afspeelt. Het is het jaar 2055, er is een overbevolking, de natuurlijke bronnen zijn uitgeput en er is een geweldige vervuiling op aarde. Dit is voor veel mensen het bekende toekomstbeeld voor onze planeet, niets nieuws dus tot nu toe.
Na uiteindelijk de verstandige beslissing genomen te hebben gezamenlijk een nieuwe energiebron te gaan zoeken, gaat het weer mis. Nadat er onder water een nieuw mineraal is gevonden dat veel energie kan opleveren, en daar een boortoren is gebouwd, gaan er mensen weer aan hun eigen belang denken. De boortoren wordt opgeblazen en jij moet er op uit, met een nieuw voertuig, de S.T.O.R.M., om het zaakje uit te zoeken en op te lossen.

S.T.O.R.M. is dus een supermoderne onderzeeër. Hiermee moet je proberen een level te overleven, door te schieten en te manoeuvreren. Er moet wel gelet worden op de zuurstofvoorraad en de eventuele schade die je hebt opgelopen. Bepaalde tanks die her en der verspreid liggen geven je weer nieuwe energie. Deze tanks kun je niet altijd met de S.T.O.R.M. te pakken krijgen. Je hebt dan een mechanische arm tot je beschikking die je kunt gebruiken voor dit soort zaken, en ook nog een duiker die je kunt besturen om deze tanks te verzamelen. Met de functietoetsen zijn deze in te schakelen.
Naast de vijanden die je moet uitschakelen en de obstakels die je ontwijken moet, gebeurt er niet zoveel. Het spel is niet heel erg makkelijk, maar alles gaat volgens een vast patroon en als je ergens één keer bent geweest weet je precies wat je daar de volgende keer kunt verwachten. Hierdoor werd ik snel afgeleid en ging ik op de haaien schieten, of mijn duiker aan de haaien voeren.

S.T.O.R.M. besturen is makkelijk en gaat erg soepel. Grafisch ziet het spel er goed uit. De beelden zijn goed gedetailleerd en de kleuren zijn goed gekozen. De muziek en de geluiden sluiten prima aan bij het spel. Zowel de beelden als de muziek zijn een beetje donker en onheilspellend getint. Daarnaast word je regelmatig aangesproken door een computerstem. Dit gaat gepaard met een vrouwenhoofd waaruit de stem schijnt te komen. De boordcomputer geeft je op deze manier informatie over vorderingen, en wat er in de gevonden tanks zit of gewoon dat je niet meer bestaat.
In het hoofdmenu kun je de gebruikelijke zaken regelen zoals het laden en bewaren van spelsituaties, het verder spelen vanaf de plek waar je af ging. Daarnaast kun je de video gedeeltes hier instellen op lage of hoge resolutie, en het volume van de muziek en geluidseffecten afstemmen op eigen voorkeur.





Het spel staat op drie ceedeetjes, dus ik verwachtte een heel erg uitgebreid spel. Dit valt tegen want het merendeel van de schijfruimte wordt gevuld met videomateriaal. Deze beelden zijn erg mooi, maar voegen eigenlijk niets toe aan dit doorsnee schietspel.
Ik vind dit spel niet slecht, maar heel erg lang kon het mij niet boeien. Er zijn vele spellen te vinden in dit genre die langer leuk zijn om te spelen. Het is jammer dat dit spel in verhouding ook nog eens vrij duur is. Wanneer S.T.O.R.M. niet zo voorspelbaar was had ik er vast meer plezier aan gehad.

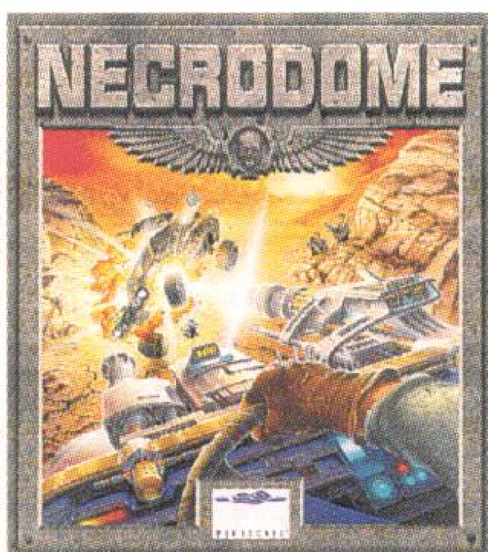
Maritiem van Gessel.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Diamond Soft.

NECRODOME

**Softwarehuis: Raven Software.
Min. Pentium 60, min. 8Mb., Windows 95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Keyboard/joystick/muis.
Windows compatibele geluidskaart.
Aantal spelers: 1-2.
Handleiding: Engels.
Schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 99,95**



DOOM in een autootje... Daar is eigenlijk alles mee gezegd. Ok, je kunt uit de auto stappen, dan heb je gewoon Doom, of Heretic, Duke Nukem 3d, Quake en noem er nog maar een paar. "Zijn er dan geen verschillen?" hoor ik je vragen. Jawel, maar die zijn niet overduidelijk aanwezig. Het belangrijkste verschil is echter, dat dit spel nauwelijks vooruit te branden is.

Een Pentium 60 -liefst met 16Mb.- heb je nodig voor lo-res VGA zonder details. Hires met alles erop en eraan (dan wordt het beeld pas aardig, meer niet) loopt pas lekker op een Pentium 200!!

17 levels (heten hier arena's) lang schieten op tegenstanders, in 3D, evt. via modem, netwerk of Internet. Het is allemaal best aardig, muziek en geluidseffecten zijn heus wel goed, maar we hebben het allemaal al tientallen malen gezien. Niet alleen mooier, maar vooral veel vlotter.



De beelden lopen wat achter bij die van de de concurrenten en dat het allemaal bloederig, gewelddadig en lawaaierig is, zijn we ook al een tijdje gewend. De kans is vrijwel nihil dat voor dit spel level-editors, datadisks, e.d. worden uitgebracht want Doom, Duke Nukem en Quake hebben het al helemaal gemaakt in dit genre.

Blijft dus over een niet meer dan aardig -en pittig geprijsd- kloontje, dat ook niet lang boeit.
Nee, daar heb ik m'n Pentium racemonster niet voor aangeschaft.
Hallo Raven, mag het ietsje origineler zijn?

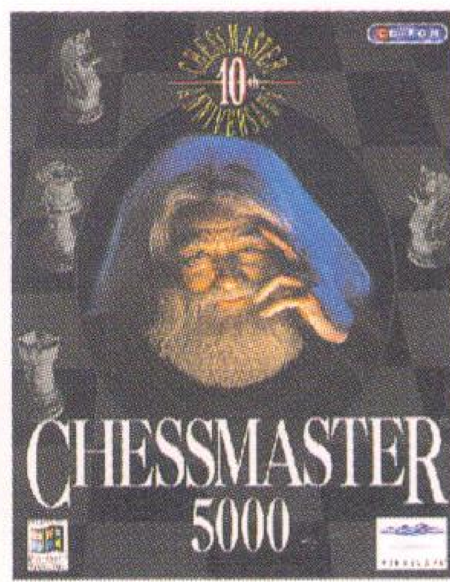
Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Mindscape.



CHESSMASTER 5000



Softwarehuis: Mindscape.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., Windows 95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Keyboard/muis.
Windows 95 compatibele geluidskaart.
Aantal spelers: 1-2.
Handleiding: Engels.
Schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 98,=

Aanbevolen: 16Mb. geheugen.

Er zijn heel wat verschillende schaakprogramma's leverbaar voor de PC. Slechts enkelen doorstaan echter de zware kritiek van ondergetekende. Virtual Chess was één van deze programma's, maar nu kan Chessmaster 5000 in mijn lijstje bijgeschreven worden.
CM 5000 is zo vreselijk uitgebreid dat ik lang niet alle mogelijkheden kan beschrijven. Ik zal proberen de meest relevante zaken te bespreken.
Om te beginnen wordt alles in SVGA weergegeven en zijn er diverse vensters beschikbaar tijdens het schaken. Je kunt een klok (2 versies) weergeven, de notatie, een zettenlijst, de geslagen stukken weergeven, enz.; in totaal 10 verschillende vensters.
Heb je je keuze gemaakt welke windows je wilt dan kun je de moeilijkheidsgraad instellen. In totaal zijn er 8 schaakniveau's beschikbaar. Deze lopen uiteen van beginner tot aan "groot"meester niveau.
Nu is het de beurt om het schaakbord uit te zoeken. Hier heb je de keus uit 3D of 2D weergave en uit 18 verschillende borden en 21 verschillende soorten schaakstukken.
Zo is alles ingesteld om een partij te schaken. O ja, voor je begint kun je nog kiezen of je met zwart of met wit speelt. Kies je voor zwart dan bestaat de mogelijkheid om het bord te keren, zodat de zwarte stukken onderaan staan.

Ben je iemand die het edele spel wil leren, geen nood, CM 5000 heeft ook hier rekening mee gehouden. Voor deze mensen bestaat de mogelijk om het spel stap voor stap uitgelegd te krijgen via een mentor. Ben je echter van mening dat je het schaakspel redelijk onder de knie hebt, maar je weet niet op welk niveau je jezelf moet inschatten, dan kun je eveneens via de mentor, je eigen ELO-rating vast laten stellen. Er wordt een partij tussen twee (groot)meesters ingeladen en dan is het de bedoeling dat je op een bepaald moment de volgende zet voorspelt. Is dit een paar keer gebeurd dan kan dit programma jouw eigen ELO-rating berekenen.
Wil je jezelf bekwamen in de schaakopening dan zal je versteld staan hoeveel openingen CM 5000 in zijn bibliotheek heeft. Ik heb ze niet kunnen tellen, maar de handleiding heeft het over 2000 openingen.
Nog een leuk feit is, dat je je eigen persoon als schaker kunt invoeren. Je voert dan in dat je meer gewicht legt in de aanval dan in de verdediging of dat je meer waarde hecht aan een loper dan aan een paard, enz.
Alsof niet nog niet alles is, heeft CM 5000 een database met 27000 partijen. Deze partijen kun je zoeken op naam, datum, opening, lokatie, aantal zetten, enz.

Dit is maar een kleine greep uit de hoeveelheid mogelijkheden die dit spel in zich heeft. Dan de cruciale vraag. Is dit een goed en makkelijk toegankelijk schaakprogramma? Ja, dat is het. Alle mogelijkheden komen tevoorschijn via een rolldown-menu aan de bovenkant van het scherm. De moeilijkheidsgraad is eenvoudig in te stellen. Ben je in bezit van een modem, dan bestaat de mogelijkheid om via de modem of een netwerk te schaken.



Zoals je al gelezen hebt biedt dit programma zeer veel mogelijkheden. Over één ding heb ik het nog niet gehad en dat is de muziek. Tijdens een partij kun je kiezen uit 28 verschillende klassieke melodieën. De melodieën zijn zo gekozen dat ze niet storend zijn tijdens een lange denkperiode. Stoor je je er toch aan, dan bestaat de mogelijkheid om de muziek uit te schakelen.

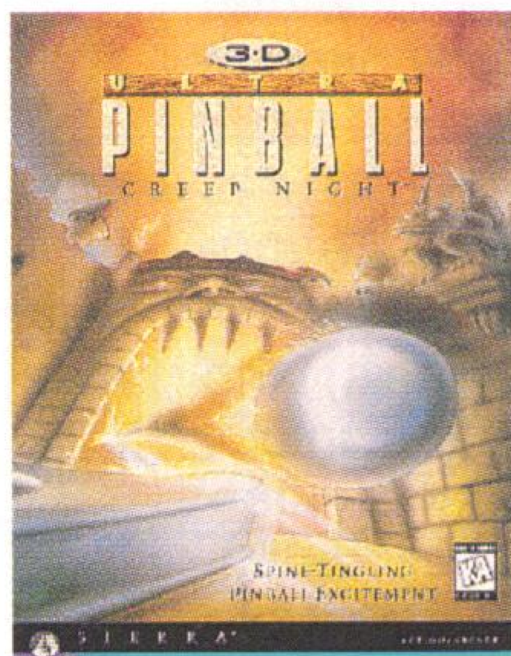
Kom je er na deze bespreking niet meer uit of denk je dat dit allemaal te ingewikkeld is, geen nood, want bij dit spel wordt een handleiding van 78 pagina's geleverd die alle mogelijkheden uitlegt. Tevens wordt er een boekje bijgeleverd, waarin de geschiedenis van het schaken wordt geschreven.
Zoek je een goed en uitgebreid schaakprogramma, zowel geschikt voor beginner als voor de vergevorderde, dan kun je Chessmaster 5000 met een gerust hart kopen.

Erik Sonnega.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Mindscape.

3D Ultra Pinball: CREEP NIGHT



Softwarehuis: Sierra.
Windows 3.1: **min. 80486DX/33, min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.**
Windows 95: **Pentium, min. 16Mb., SVGA, harddisk, 4x speed CD-ROM drive.**
Windows compatibele geluidskaart.
Aantal spelers: 1-4.
Handleiding: Engels.
Schermteksten: Engels.
Richtprijs: FL. 69,95

Ook uitgebracht voor Macintosh.

Het flipperspel heeft hetzelfde concept als zijn voorganger. Je kunt kiezen uit 3 flipperkasten (kasteel, toren of kerkers) of je kiest voor campagne. In het laatste geval begin je in het kasteel en kun je na een aantal zaken volbracht te hebben terechtkomen in de toren en de kerkers. Heb je alle taken vervuld dan kun je in de finaletafel de strijd aanbinden met de Goblinkoning, geen makkie overigens. Elke flipperkast bestaat op zich weer uit 3 kastjes, het kasteel bijvoorbeeld heeft rechts een kerkhof en links een dorp.

Het spel wordt ondersteund door tal van menu's, fraai uitgevoerd, waar je van alles en nog wat kunt instellen. Muziek, spraak en geluidseffecten zijn afzonderlijk regelbaar in volume. Uit- of aanzetten is ook mogelijk. De moeilijkheidsgraad is instelbaar, het aantal ballen kan geregeld worden en bij "multiplay" kun je zelfs een tijdslimiet instellen. Andere mogelijkheden zijn het aan- of uitzetten van de digitale muziek, speciale effecten en animaties, multiple sounds en filmpjes. Bovendien heb je een uitgebreide mogelijkheid tot instellen van functie-toetsen voor toetsenbord, gamepads of pinballcontroller. In de pulldownmenu's tijdens spelen kun je o.a. kiezen voor fullscreen of niet, save en load, pauze, autoplay, etc. Dit alles is slechts een greep uit de vele mogelijkheden.
Een zeer uitgebreide helpfunctie vertelt je alles over de werking van de kasten. Alle menu's worden haarfijn uitgelegd. Alle kasten houden een afzonderlijke highscore bij met mogelijkheid tot reset. Hij of zij die het hoogste scoort komt als grand champion boven in beeld.

Je staat gewoon paf van wat je te zien en te horen krijgt, waarbij ook humor niet ontbreekt. Spraak, muziek en geluidseffecten zijn overweldigend, de vele animaties kostelijk. De beelden die je te zien krijgt zijn rijkelijk gedetailleerd.
Je krijgt echt met de kolderiekste situaties te maken. Je schiet een bal op een boze fee die je in de weg staat. Ze pakt je bal en tovert hem weg. Een inktvis grijpt onder het maken van allerlei capriolen een bal die je op hem afschiet wat weer bonuspunten oplevert. Een monstertje op een motor moet onderuitgehaald worden. Zombies die je scherm inlopen moeten neergehaald worden. Weer een ander spook grijpt je bal en eet hem op. Een salto's makende goblin staat je uit te lachen en steekt zijn tong uit, onderuit met die knaap! Wat een actie, wat een dikke pret! Bij sommige multiball situaties vliegen de ballen om je oren.

Een paar nadeeltjes moeten ook genoemd worden. De balsimulatie, alhoewel verbeterd, is nog steeds niet 100%, maar gezien het karakter van Creep Night neem ik dit op de koop toe. Een ander 'nadeel' is de benodigde machinepower. Het spel draait onder Windows 95 pas zonder haperen en zonder hinderlijke vlekken op een Pentium 120 of snellere machine. Windows 3.1 heeft een DX4/100 of Pentium 60 nodig.
Creep Night is een absolute must voor iedereen, zelfs als je niet van flipperen houdt. Laat dan een ander spelen en kijk toe.
Rest mij tot slot Willy "Pinballwizard" van Troost te danken voor het beschikbaarstellen van zijn exemplaar.

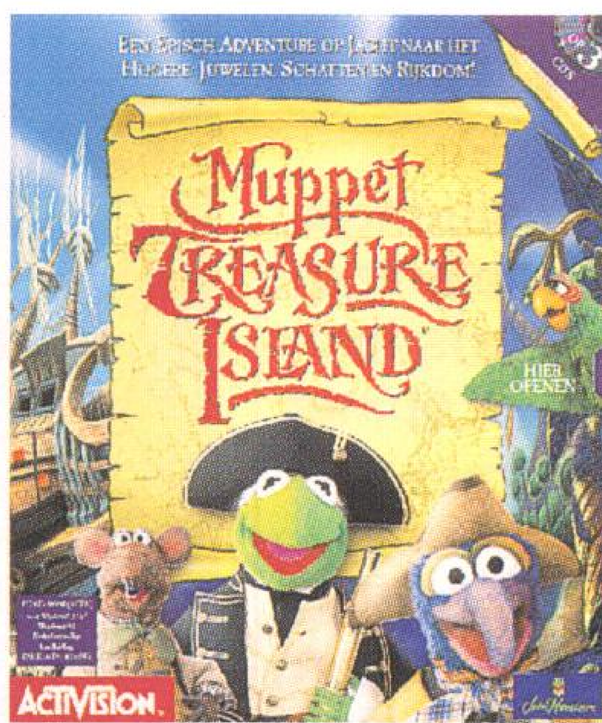
Peter Postma.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

MUPPET TREASURE ISLAND

Softwarehuis: Activision.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 6.2+, Windows 3.1/95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Sound Blaster en compatibel.
Aantal spelers: 1.
Handleiding: Nederlands.
Schermteksten, spraak: Engels.
Richtprijs: FL. 79,95



In de doos vinden we 3 CD's met een Nederlandse handleiding en tevens een fraai, in full-color uitgevoerd, vouwwerkje met de titel "Bijlage voor de ouders". Het spel is dus geschikt voor het hele gezin en de bijlage is bedoeld voor die ouders, die het spel zelf niet willen spelen, maar wel hun kroost willen begeleiden. Wat dit betreft is het geheel keurig uitgevoerd; de verpakking is trouwens ook van gezinsformaat.
Het gehele spel zit boordevol Engelse teksten (zonder ondertiteling) en goede kennis van de Engelse taal is noodzakelijk om het verhaal te kunnen volgen.

Het spel is inhoudelijk niet bijzonder. Er is een verhaal over een piratenschat met de bijbehorende landkaart waarop een gigantisch rood kruis de plaats aangeeft waar de schat verborgen ligt. Het spel is gebaseerd op de gelijknamige Muppet-film (ken ik helaas niet) en het verhaal weer op "Schateiland" van Stevenson (goed voor een vijftal films volgens m'n 'Movie Guide').
Het spel is uitgevoerd met vaste (getekende) achtergronden waarop de spelfiguren - en enkele echte acteurs- geprojecteerd zijn m.b.v. het 'blue-box' principe. Dit is gelukkig wel heel netjes gedaan!
Het spel bestaat uit veel praten, alles aanklikken, alles proberen en puzzels oplossen. Met puzzels bedoelen we ook hier weer de bekende beeld- en geluidspuzzels. De puzzels zijn niet lastig, wel moet je op alle locaties goed zoeken! Er zijn letters die gezocht moeten worden, muziekspelletjes, eenvoudige schuifpuzzels en er is b.v. een Majong variant. Ook moet je tijdens het spel enkele eenvoudige opdrachten vervullen.

Maar dan.....!!

De Muppets! Hier draait het allemaal om, en wie niet van deze pluizebollen houdt kan kiezen uit vele andere spellen die inhoudelijk vrijwel gelijk zijn.
De liefhebbers kunnen echter hun hart ophalen. Het hele verhaal is één berg flauwekul. The Great Gonzo zoeft door het beeld, de moppen van Fozzie Bear zijn heerlijk hopeloos en de rest rollebolt al prutsend over het scherm. Tussen al dit vriendelijk geweld doet Kermit rustig z'n aankondigingen en lost Miss Piggy op haar eigen wijze alle problemen op.
De humor is -zoals gebruikelijk- verdeeld over de teksten en de beelden. De achtergronden bevatten diverse elementen die -na aanklikken met de muis- tot leven komen en hun aandeel aan het verhaal leveren, of gewoon voor de flauwekul wat doen (b.v. een kip die de trap af stort of een rat die tegen een dichte deur aanrent). Verder gebeurt er altijd wel iets op de achtergrond dat er eveneens voor zorgt dat het spel leuk blijft. Door de vele animaties is het spel ook leuk voor toeschouwers.
De flauwekul zit ook in de eenvoudige opdrachten die je moet uitvoeren. Zo kun je b.v. een kroeg alleen in als je een ooglap draagt. Je moet eerst, staande voor een spiegel met een doos met zes ooglapjes, een ooglap kiezen die bij je kleding past (5 van de 6 ooglapjes staan, volgens mij, uitstekend bij het stomme piratenpakje dat ik draag) en pas dan mag je de bar binnen. Aldaar kun je rustig je ooglap weer afdoen, maar dan klinkt een verbaasd "oooohhh" door de kroeg, want dat is wel heel erg! Je ooglap afdoen is zo'n beetje het vreselijkste dat je in een piratenkroeg kunt doen en je wordt dan ook meteen de bar uit gesmeten waarna je commentaar krijgt op je wandaad.
Al doende leert men, en bij de Muppets moet je je toch altijd wel even aanpassen.





Maar genoeg over de humor, we willen toch echt serieus de schat vinden en dat is hier leuk werk. Eerst moet je de kaart vinden, dan moet je naar de haven en een schip zien te vinden. Daar is geld voor nodig, maar geen nood, bij een spelletje taartengooien kun je dat verdienen. Wie dit echter te gewelddadig vindt kan in de bar achter de piano gaan zitten (ervoor lijkt me nog beter... ha, ha... Je ziet het, ik ben al een beetje muppetiers geworden) en zo proberen, met wat aardige deuntjes, geld te verdienen.
Tijdens de reis kun je je vermaken met modelbouw, het Mahjong spel, klusjes opknappen, schieten met de kannonnen, ankertje gooien, en uiteraard veel onderzoeken.
Op het eiland aangekomen moet je ook weer wat puzzeltjes oplossen, een wachtwoord ontcijferen en een potje kokosnoot gooien.
Heb je de schat dan blijkt deze o.a. een tiental videofilms te bevatten van de gelijknamige Muppetfilm.

De beelden bij dit alles zijn voortreffelijk en hetzelfde geldt voor het geluid.
De bediening is eenvoudig: schuif maar met de cursor en de pijl verandert in een handje om iets op te pakken, een wijsvinger om je te attenderen op een mogelijk belangrijke plaats, enz. Zodra je richtingen moet kiezen verschijnen er pijlen.
In een apart menu kun je het spel bewaren of weer ophalen, naar de muziek luisteren, berichten lezen, je inventory bekijken en plaatjes uit het spel afdrukken, mits je natuurlijk een printer hebt.

CONCLUSIE

Het spel is ronduit schitterend, mits je van de Muppets houdt. Omdat het spel ook geschikt is voor kinderen zijn de puzzels en de opdrachten eenvoudig gehouden. Er is helaas geen instelbare moeilijkheidsgraad. Al de eenvoud wordt dik gecompenseerd door de vele teksten, liedjes en grappen. Wat dat betreft is er trouwens weinig verschil met de TV-serie of de diverse films. Gewoon veel plezier en niet moeilijk doen; en bij dit spel dan ook nog voor een heel aardig prijsje.

Ik ben zo'n Muppet fan en ik heb genoten!

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

DISCWORLD 2: Missing Presumed.....!?

Softwarehuis: Psygnosis.
Min.80486DX/66.
MS-DOS: min. 8Mb. ram.
Windows 95: min. 16Mb. ram
SVGA, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Soundblaster en compatibel of Windows 95 compatibele geluidskaart.
Richtprijs: FL. 89,95

Aanbevolen: Pentium processor, 4x speed CD-ROM drive.

OM DE DOOIE DOOD

Het hele spel barst van dit soort dooddoeners, dus ik pas me meteen aan. Discworld 2 - Missing Presumed.....!? is een echte opvolger van Discworld, waarvan de recensie te vinden is in Software Gids nr. 31. Voor wie niet thuis is in de Schijfwereld en het eerste deel niet kent nog even een korte samenvatting. De Discworld spelserie is gebaseerd op de boeken van Terry Pratchet, die zich afspelen op een platte fantasiewereld, gesteund door 4 olifanten welke staan op de rug van een gigantische ruimteschildpad. Hoofdpersoon is Rincewind, aanstormend (maar nooit echt geslaagd) magiër op de Unseen University in de hoofdstad Ankh-Morpork.
De Discworld serie kan ondergebracht worden in de categorie humoristische grafische adventures en is geschikt voor iedereen, die van absurde Britse humor houdt (een ruime kennis van oudere Engelse komische films en TV-series is in dit geval ook meegenomen, gezien de vele verwijzingen binnen het spel).

DOS of WINDOWS 95?

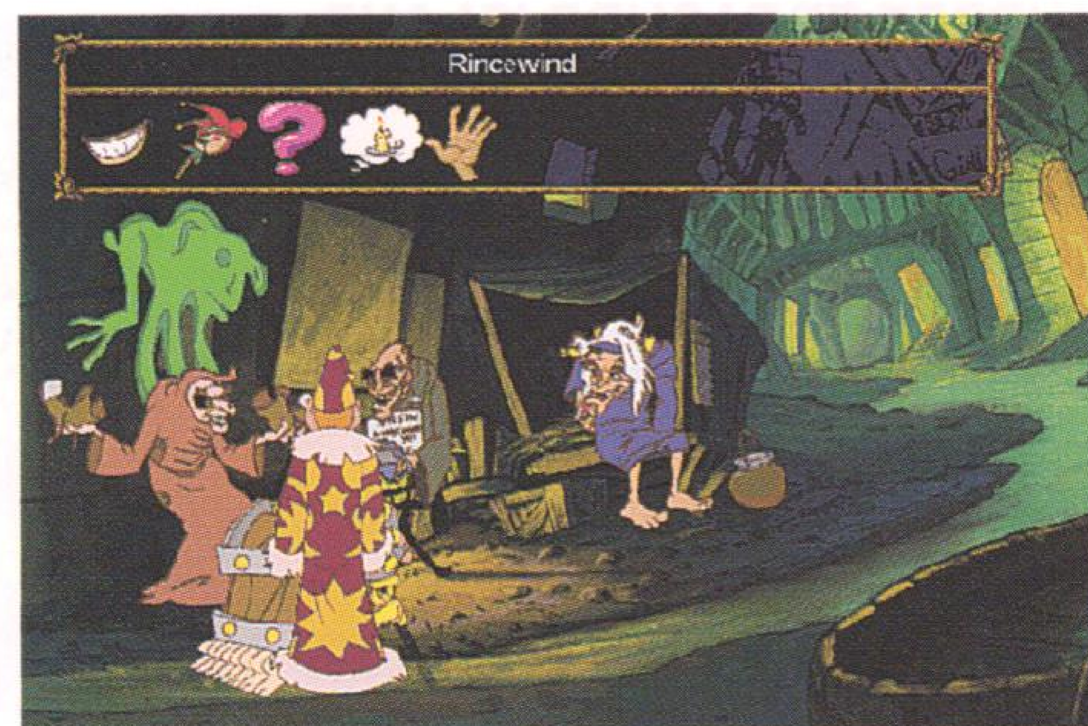
Deze recensie wordt geschreven aan de hand van een final beta versie, die we van Psygnosis ontvingen. Discworld 2 wordt geleverd op 2 CD-ROM's en heeft aparte installatieprocedures voor DOS en Windows 95. Onder MS-DOS wordt Univbelight meegeïnstalleerd en onder Windows 95 Direct-X 3.0.
Installatie onder Windows 95 leverde hier problemen met het geluid op (zinnen die tot drie keer toe herhaald werden), dus we kozen voor MS-DOS. Met dit besturingssysteem werden behoorlijke resultaten gehaald, al wordt het spel nogal eens flink vertraagd als er veel acties tegelijk op het scherm plaatsvinden.

WINDLE POONS

In de introfilm zien we hoe Rincewind en de Librarian (de aap, die je geen aap mag noemen) ladderzat uit de kroeg komen. Ze ontdekken een bom onder een donkey cart en proberen deze te ontmantelen. Door de enorme explosie die volgt, worden Magere Hein en zijn paard Binky de ruimte in geslingerd met als resultaat, dat in Discworld niemand meer echt kan overlijden. Het begrafenisfeestje voor Windle Poons, dat net gehouden wordt, gaat dus volledig de mist in wanneer de dode weigert in zijn kist te blijven liggen en als een soort zombie de straat op gaat. Aangezien Windle Poons niet de enige is, verandert Ankh-Morpork langzamerhand in een spookstad en de enige die daaraan iets kan veranderen is Rincewind (van wie de stem gelukkig weer wordt ingesproken door Eric Idle).
Het concept is hetzelfde als in deel 1: het spel is verdeeld in aktes, die afgerond moeten worden om aan het volgende hoofdstuk te kunnen beginnen. In Akte 1 krijgt Rincewind de opdracht de ingrediïnten voor een bezweringsformule bij elkaar te zoeken: glitter, 3 stokken van gelijke lengte, 4 cc muizenbloed, 3 kaarsen en een afschuwelijke stank.

GEEN VLINDERS MEER

Tijdens het spelen kreeg ik de indruk dat de kritiek op deel 1 ter harte is genomen. Rincewind zelf vertelt op een gegeven moment, dat al te vergezochte raadsels (zoals die van de beruchte vlinders in de lantaarn) niet meer voorkomen. Dat betekent zeker niet dat Discworld 2 er echt makkelijker op geworden is: je vindt weer enorm veel voorwerpen, die in Luggage (Rincewind's koffertje op pootjes dat hem overal volgt) opgeslagen worden en waarvan de meesten niet gebruikt worden. Wel worden er wat meer hints gegeven om de speler niet op een dwaalspoor te brengen.





BEELD EN GELUID

Maar liefst 50 animators hebben aan Discworld 2 gewerkt met als resultaat, dat het spel grafisch nog mooier en vloeiender is geworden dan de voorganger.
Ook de muzikale kwaliteit is onveranderd gebleven: elke scène heeft een eigen melodie en ook de spraak en geluidseffecten zijn van uitzonderlijke kwaliteit. Buiten Eric Idle is onder meer Nigel Planer (van The Young Ones) te horen en andere stemmen worden ingesproken door Kate Robbins en Rob Brydon.
De bediening is kinderlijk eenvoudig: afwisselend met de linker- en rechter muisknop om te praten, voorwerpen op te pakken en te gebruiken of te combineren, etc.

CONCLUSIE

DISCWORLD 2 - Missing Presumed......!? is een uitstekende opvolger van Discworld met als enige nadeel dat er misschien iets teveel verwezen wordt naar het vorige deel, zodat een nieuwbakken speler er moeite mee kan hebben te begrijpen waar alles precies over gaat. De superieure kwaliteit van het spel wat verhaallijn, animaties en algemene afwerking betreft maken dit echter ruimschoots goed.
Nieuwelingen raad ik aan te proberen het eerste deel ook aan te schaffen (de oplossing kun je vinden in Software Gids nr. 32 of in Hintboek 4, als het te moeilijk wordt).
In de dealerlijst van Homesoft staat Discworld 1 vermeld voor de waanzinnige prijs van FL. 39,95.
Voor liefhebbers van idiote humor in de stijl van Day of the Tentacle, Kyrandia, enz. weer een absolute kraker!

Jocelyn

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Psygnosis U.K.



The Pandora Directive: oplossing

Voorafje

Dit is voor ca. 80% de "game players" oplossing. Sommige puzzels en vraagstukken kom je in de "entertainment players" optie niet tegen. Dit zijn er echter zeer weinig. Bovendien bleek deze optie qua verhaal en locaties weinig te verschillen met het entertainment level vandaar dat ik vanaf de tangrampuzzel (zie TANGRAM verderop) terugschakelde naar entertainment level. Deze tangrampuzzel was voor mij een ware ramp, geen aanknopingspunten, niet weten waar te beginnen, etc., dus trial en error. Misschien heb jij meer geluk en/of wijsheid. Het kruiswoordraadsel waarmee je in het begin te maken krijgt is niet essentieel. 'Hel' levert enkel wat meer geld en punten op. Wil je deze toch oplossen zoek dan je oude leraar Engels eens op. 'Talk' houdt in dat je voor de zekerheid alles aanbiedt wat je aan te bieden hebt (tenzij anders vermeld) en dat je alle topics afwerkt, vergeet niet dat er topics bij kunnen komen tijdens een gesprek. Met 'get' wordt ook verondersteld dat je elk gevonden voorwerp onderzoekt in je inventory. Let wel: dit is een mogelijke oplossing. Deze oplossing geldt dus alleen als je hem naar de letter uitvoert!

Voorbeeld: als je in dag 6 eerst het Roswellcomplex doet en daarna naar Cosmic Connection gaat om Ellis te waarschuwen, ben je te laat en wordt Ellis vermoord door de NSA.

Trek je verder niets aan van de te behalen 4000-score. Deze slaat nergens op. Voorbeeld: in dag 6 krijg je te maken met een zogenaamde punched paperscrappuzzle. Je kunt hier theoretisch maar 100 + 200 bonuspunten halen. Doe je echter 'exit' en 'examine' een aantal keren achter elkaar, dan blijft de score telkens weer oplopen met 100 punten en zo zit je, als je wil, zo aan die 4000 punten. Ik neem aan dat dit niet de bedoeling van het spel was, dus ik noem dit gewoon een 'bug'.

Dag 1. Search for Malloy.

Onderzoek Fitzpatrick's card. In de recroom get MacMalden's clipping. In de office bekijk dogfood, get jackknife, get electronic shopbill in linkerbovenla van bureau, ga via bedroom downstairs. In de lobby get Nilo's note, get alvast het kruiswoordraadsel, move het voedselpakket in de automatiek en ga de straat op. Praat met Chelsee (AACCC), praat opnieuw met Chelsee (B) en hoor haar uit, bekijk de deur van Rusty the clown, bekijk het Rusty the clownsgebouw, bekijk het Acmewarenhuis, get orphanageletter bij de brievenbus, get Nilo's wallet die in de buurt van de electronicshop ligt. In Rook's pawnshop praat je met Rook (AA) en kies je optie exit to alley. In de steeg achter Rook's pawnshop move fire escape, bekijk open en onderzoek alle trashcans en open mancover, daal af in de riolen. In het riool move crate, get de moneybelt, open de box en get chisel. Verlaat het riool aan de andere zijde zodat je weer op straat uitkomt. In de electronic shop praat je met Zack (AC) en betaal je netjes de 1230 dollar, bekijk alles wat er in de winkel te zien is, vraag Zack informatie over alle voorwerpen en koop tenslotte de batterypack en de visual analyzing apparatus. In de Brew and Stew praat je met Lamintz (AAA). Ga de deur binnen rechts van de Slice of Heaven, move box, open box die daaronder ligt, pak de whiskeyfles, move metalsheet, open deur en verlaat het pand. Je belandt dan in de steeg achter Rook's pawnshop. In de steeg achter de Flamingo pak je de antenne, ga je de trap op en klim je door het raam in het Ritzhotel. Ga naar de steeg achter het Golden Gatehotel, praat met crazy Gary (AAAA), praat opnieuw met Gary (A), offer de whiskeyfles, van Gary krijg je Malloy's key. Travel naar policestation, praat met MacMalden (AA), van hem krijg je Rusty's key, reis terug naar de lobby in het Ritzhotel, praat hier met Nilo (A) en betaal de 2100 dollar, praat met Nilo (B) en geef wederom 100 dollar, offer Nilo Nilo's wallet en van hem krijg je het kamernummer van Malloy/Matthews. Ga naar de bewuste kamer en bekijk het controlepaneel, terug naar Nilo en praat met hem (BC = dus geen bijbetaling!!), van hem krijg je nu de deurcode 4827. Voer de code in en ga het appartement binnen alwaar je knockout wordt geslagen.

Dag 2. Ladies in waiting.

In Malloy's kamer open je de bovenste la van het bureau, get Acme businesscard, uit de tweede lade get enveloppe, uit de vierde lade get foto, move chair, get foto van Malloy en llama, open box, get Airport of the Gods, get Malloy's letter, open het laatje van het nachtkastje en get claimticket, get scarf die op het bed ligt. Ga naar Chelsee's appartement, ze is niet thuis. Ga naar Rook en betaal de 250 dollar, je krijgt de black dagger. Praat met Clint in de Coittower (AAAA). Ga lopend naar Acme's warenhuis, open de deur met Malloy's key, binnen bekijk en probeer je het grote krat te openen bij schuifdeur 9, bekijk de katrol boven het krat, open de schatkist en get peg leg, open de controlbox en druk de on-schakelaar in, druk op de lower-button, use peg leg on slots of the trolley die nu boven het krat hangt, terug naar de controlbox en druk resp. de rise button en offbutton, get map of Asia en ga alvast lopend naar Rusty's clownhouse. Rusty's clownhouse: open de deur met Rusty's key en los de puzzel op. Nummer links van boven naar beneden de nods met 1 tot en met 4, nummer rechts van boven naar beneden de nods met A tot en met D, de juiste combinaties zijn dan 1A, 2D, 3B, 4C. In Rusty's clownhouse move tape, move pedaal achter de lange bank, move old newspaper en get fake shit die real blijkt te zijn, ga de ladder op en bekijk de daken waar je later nog eens terug moet keren, open de brickdoor en verlaat clownhouse. Reis naar de cabin, get cd, get crumpled page bij de boom, move pages on floor en bekijk het bloed, move painting bovenaan trap, bekijk het controlepaneel, reis even naar huis en use cd on laptop. Deze puzzel als volgt oplossen (volgens crumpled page): van links naar rechts eerste rij geel - blauw - groen - rood, tweede rij rood - wit - geel - blauw, derde rij blauw - groen - rood - wit, vierde rij wit - geel - blauw - groen. Let op de oranje code en voer deze in op het controlepaneel in de cabin. In de projectiekamer move screen, move papers on floor, move luik in vloer, get film uit het kastje, use film on projector en zet deze aan voor een onderhoudend filmpje. Naar de Brew and Stew, talk Louie (A). Naar Coittower en talk Clint (A) en je krijgt Leach's key. Naar de steeg achter de Flamingo, use Leach's key on backdoor, talk Gus (CACA). Naar Chelsee's appartement en talk Chelsee (AAC-AB), in de Flamingo talk Chelsee (ACBA) en van Emily krijg je tenslotte note scraps.

Dag 3. The black arrow killer.

Onderzoek de note scraps en los de puzzel op. De tekst luidt: I'm watching you. I take pictures. Be afraid. Talk en koop bij Rook de Yucatech Made Easybook, combineer deze met de untranslated letter. Naar MacMalden (A). Naar Brew and Stew (AAAA). Naar Rook, exit to alley, haal uit een der trashcans de old newspaper. Naar Rook waar je Pernell's businesscard krijgt. Bel Pernell met de vidphone (ABAC), daarna opnieuw (BA). Naar Brew en Stew, talk Pernell, luister daarna naar de message van de vidphone en delete deze. Naar MacMalden. Naar crazy Gary en daarna naar het dak van Rusty's clownhouse, get jacket = foto + cufflink, los de foto-puzzel op. Combine assembled foto met visual analyzing apparatus en onderzoek de foto m.b.v. in- en uitzoomen. Reis even naar Autotech waar blijkt dat je de vereiste card niet hebt. Bel Pernell. In Sandra Collin's huis get Autotech securitycard, uit een laatje get resume. In de lobby van Autotech get hairbrush, get visitor's pass, get curtaincord, combine hairbrush met curtaincord, open window, look clipboard behind window, use brush/cord met clipboard, volgens clipboard en visitors pass is de juiste code dus 8338, bekijk deur en paneel tegenover de receptieruimte, use visitor's pass on paneel en voer de juiste code in. In de Autotech hallway schakel je eerst de bewaker uit: get box of soap + mop uit werkkast, use resp. soap en mop op waterbucket in een der hoeken en try to open de deur van de fire escape. Dit alles doe je vanuit de werkkast, blijf zelf dus in de werkkast staan! Bekijk tenslotte de deur van de evidence room. In Hortons office get padlockkey die op de boekenkast ligt, get necklace uit de bureaulade, move book en get sticky note, get filecabinetkey uit de cdplayer, use filecabinetkey op rechterfilecabinet, get matchbook tin = foto's. Naar crazy Gary. Naar Fun-

houseroof, ga de watertoren in en kijk door de viewing device. Ga naar Rook, daarna naar Louie voor aanwijzingen. Naar Funhouseroof, loop gebukt m.b.v. ctrl-toets naar de cooler en ren naar de killer op het moment dat hij op zijn horloge staat te kijken. Er gebeurt nu van alles en je eindigt tenslotte in je office verwikkeld in een conversatie met Pernell.

Dag 4. Out of the past.
Naar Flamingo, praat met Emily, praat met Gus, exit to alley, bekijk het bruine papier dat bovenaan de lantaarnpaal hangt, use antenna on brown paper, combine brown paper met apparatus en zoom in and out. Naar Funhouseroof, get tracking device, probeer deze uit. Zet op straat de tracking device aan, ga de sewers in en zoek de losse steen in de muur, try to move stone, use chisel on stone, look package en maak de beveiliging onklaar. Dit doe je als volgt: lichtrood + 2 rood naar links, lichtgroen + 2 groen naar rechts, lichtgroen + 1 rood naar links, lichtrood + 1 groen naar rechts, lichtrood + 2 rood naar links, lichtgroen + 2 groen naar rechts. Get box stolen from Emily. Naar office waar je opgewacht wordt door de NSA, praat met Cross (ABCCABCA), je maakt kennis met Regan, onderzoek Regan's note. Naar MacMalden, direct naar post office, dan naar Gardenhouse en praat met old lady (ABBAA). In de Gardenhouse bekijk je de kastdeur, open de rolldesk, get cosmetic connection, get ETSbusinesscard, uit een der laatjes get enveloppe addressed to Witt = Malloy's disc, get puzzlebook. In je recroom probeer je Mally's disc op je laptop. Naar Gardenhouse, get jeans van stoel = rental receipt. Naar Waterfrontwarehouse waar je Malloy ontmoet, de NSA duikt op, Malloy sterft, Tex ontsnapt en jij belandt bij Fitzpatrick.

Dag 5. The Pandora device.
In de office get fax, luister naar message van Chelsee en bel Fitzpatrick. In de Waterfrontwarehouse get flight schedule, get item186scrap, move box en get postal receipt, in een der hoeken move pallets en bekijk de safe. Naar MacMalden. Naar de morgue, get scalpel, look box G-I, use scalpel on box G-I, open en get Horton's key + wallet = security systemcard. In Horton's office open je de linkerkast m.b.v. Horton's key, get enveloppe = NSAkey en diverse papers. Use security systemcard on paneel van evidence room en voer code 773348 in volgens nummers op systemcard. In de evidence room zoek naar B17, use NSAkey on B17, get Emily's puzzlebox, in B15 ligt cash, in E13 ligt NSAbadge level 7, E36 is gesloten, open scanner, stop Emily's puzzlebox erin, try to open, toets code 1091 (volgens paper with numbers), enter, get demagnetized box, doe hetzelfde met de cash. Naar Waterfrontwarehouse en bekijk de ETSbusinesscard nog eens: 484-961-225-049 zijn kwadraatgetallen dus de kluiscode is 22-31-15-7, get small key + scrap, ga naar Gardenhouse en open de kastdeur met de small key, get briefcase = foto + notebook, get There are messagesbook. Bel Fitzpatrick en Regan, vertrek naar Imperial, praat met Regan, terug naar office, luister naar message, bel Pernell, hierna krijg je telefoontje van Regan (AA). Naar Autotech evidence room, open E36 met Pernell's key, get cd en demagnetiseer deze op de bekende wijze. Naar Acmewarenhuis, open crate die aan ketting hangt, get foto of Nazca, get Malloy's tapestry. In Tex' office bel je Fitzpatrick, daarna Archie Ellis (CC-Thelwait-Nazca-Gate of the Sun). Naar Cosmic en praat met Ellis. Combine tapestry met Regan's puzzlebox en los de schuifpuzzel op = pegs + Malloy's devicepiece2. Combine pegs, schedule + map of Asia met demagnetized box en los de puzzel op. Bekijk de kaart goed, je ziet 4 halve manen: 2 manen hebben 3 punten, 2 manen hebben 5 punten. De bovenste maan nummer je van boven naar beneden met 1 tot en met 5, de linkermaan van links naar rechts met 6 tot en met 8, de onderste maan van onder naar boven met 9 tot en met 13, de rechtse maan van boven naar beneden met 14 tot en met 16. De juiste combinaties zijn dan achter elkaar: 10bij2, 7bij15, 4bij12, 6bij16, 9bij1, 11bij3, 13bij5, 14bij8, de laatste moet in het midden = Malloy's devicepiece1 + slide. Naar Ellis. Bel Fitzpatrick, wanneer je van hem de info hebt m.b.t. Roswellcomplex exit en Regan belt vanzelf (BCBC).

Dag 6. South by southeast.
In de beginruimte van het Roswellcomplex get uit een der lockers de Roswell padlockkey, bekijk de deur van de bunker, get laserfielddiagram, get Roswell securitycard uit een der kleine kastjes, get box of matches, get emergencyhandbook, uit een tafella, get walkie talkie = batteries, get paperpunch scraps uit de omgevallen prullenbak. Eenmaal buiten bekijk je de powerswitch, get shovel, get fuse (ligt op een der kisten), bekijk de deur naar de laserfields, move box en bekijk het vrijgekomen stuk kabel, bekijk het stuk kabel daarboven, try to open door met padlock, use padlockkey on padlock, get toolbox = wirestrippers, get flashlight, combine flashlight met batteries, reis tenslotte op en neer naar Ellis om deze te waarschuwen. Terug naar Roswellcomplex, naast de prullenpak get holepunched paper, combine holepunched paper met paperpunchscrap en los de puzzel op. De cijfercode is 5142931. Voer deze code in bij de deur naar de laserfields. Bestudeer het laserfield diagram (ook codewoord alpha). Activeer mechanisme, voer ALPHA in en los de puzzel op. Oplossing is 11 naar 1 naar 4 naar 13 naar 5. Loop door de blauwe stralen, get electrical wire, look and try to open door. Terug naar de toren met de alarmspeakers, combine powercable met wirestrippers, use stripped powercable on kabeluiteindes bij de box, zet de schakelaar op on, open de bunkerdeur. In de bunker open valluik op de vloer, get dynamite box, combine dynamite met fuse, combine dynamite/fuse met matches. Ga weer door de blauwe stralen naar de deur die niet open wil, use lit dynamite on door en ren m.b.v. R-toets naar buiten, want travel werkt nu even niet. Open deur achter laserfield en je krijgt te maken met een alien lifeform.

Dag 7. Shadows in the dark.
Het wordt nu erg lastig, want de alien lifeform geeft je weinig tijd. Daarom het volgende advies. Als de alien twee of drie keer verschenen is verlaat je het Roswellcomplex en begin je opnieuw. Herhaal dat telkens en je krijgt redelijk genoeg tijd om dit probleem op te lossen. In de recreatieruimte get poolcue, get dart, get free weight bar, combine dart met poolcue, get abductor, combine abductor met Robco batteries. In Dorms 105 (de deur openen met de shovel) get cd, get cdplayer uit een der kastjes, combine cd met cd-player, get containment unit uit een der kastjes, combine containment scrap met containment unit, get ducttape uit een der lades onder de bedden, combine ducttape met dart/poolcue =spear. Achter de half open deur zie je een badge liggen. Use spear on badge = Roswell idbadge. In storage room 104 get torch handle. In de messhall get pot uit een der kastjes, get icepick uit de ijskast. Terug naar storage room 104, use icepick on drum with oil, use pot on oil = pot diesel. Naar de messhall, use pot diesel rechts on fornuis, zet de schakelaar op on, get pot liquid fuel. In storage room 102 get plastic case = torch cutting tip, combine torch handle met cutting tip, get sparkplug. In de generatorroom get wirecutters, get oxygen tank, open linkerhatch en stop daar de sparkplug in, use pot diesel on spout, move 3 maal de handle, open tweede hatch en zet de generator aan. De alien lifeform wordt hierdoor aangetrokken, dus maak dat je wegkomt, buiten rechtsaf en wacht daar tot je de generator niet meer hoort zoemen. Terug naar de generatorroom, use open containment unit on alien lifeform. Opgeruimd staat netjes!!

Vanaf nu kun je travel gebruiken binnen Roswellcomplex. Ga met de lift naar level 2. Let op de locatie van de toxic waste bin. Een aantal ruimtes kun je niet binnen, dat komt later. Use Roswell idbadge op paneel bij de warroom. In de warroom get alien foto's, get top secret documents, get remote control die ligt onder de videoprojector, combine remote met live abductor. We gaan nu even spelen met het op afstand bestuurbare robotje, leuk!! Ga naar de ingang van level 1 waar je rechts een ruimte vindt met een ventilator. Use free weight bar on ventilator, use live abductor on ventilator. Zijgang J2-12 brengt je bij het computerlab, get screwdriver. Zijgang J2-8 brengt je bij het metallurgy lab, get metal hose. Zijgang J2-1 brengt je via zijgang J2-3 bij de linguistic lab, get red passcard. Zijgang J2-6 brengt je bij het biological lab, get vial of acid. Je bent nu klaar met je robotje. Combine hoses met torch, combine torch/hose met oxygen tank. Bij de elevator level 2 use red passcard on paneel. In die lift open controlpanel met screwdriver, open controlbox, use wirecutters on draadjes, get bom, ren (R-toets gebruiken) met de bom

naar de toxic waste bin en gooi hem erin. Naar level 3. Bekijk alvast deur 101-200. In de storage room get acetylene tank, combine tank met tank/torch/hose, get striker, combine striker met acetylene kit. Use lit torch on door 101-200. Hierbinnen use vial of acid on bolt of lock, bekijk item186scrap waar de releasecode op staat, t.w. 7AC, zet de computer aan, voer code 186 in, voer code 7AC in en los de puzzel op. Get powercell 186 en verlaat het Roswellcomplex.

Dag 8. A message from the dead.
Zie hoe Ellis zich dankzij jou vermaakt op de Bermuda's. Luister naar de 2 messages op de vidphone. Bel respectievelijk Pernell, Fitzpatrick en Regan (AA). Get fax. Stop nu Malloy's disc in de laptop en voer in "MERGE THE FOUR RARE CASES TO SEE MAPS" volgens de tekst van de fax. Naar de electronic shop waar nu nieuwe voorwerpen te koop zijn. Koop de Robco call tracer. Use call tracer op vidphone en bel Witt (BABCCCCC). D.m.v. het lang gaande houden van dit telefoongesprek heb je nu Witt's adres. Naar Witt's apartement, een alarm gaat af, move green button (achter een der boompjes beneden), move purple button (achter het bovenste masker), move blue button (boven achter een der plantjes, move plant), move red button (get bamboo, use bamboo op red button linksboven open haard), move tree en move shape daarachter, bekijk het beeldje in de hoek en bekijk het slot op zijn buik, bekijk aandachtig de Mayachart achter het liftje, get calendarbook links van beeldje, get culturebook naast een der stoelen. Naar boven, get tweezers, get Witt's notes, get scrapbook uit een der lades. Bestudeer nu foto (70-12-84-65-39-67) en culturebook. Beneden use tweezers op foilpacket in open haard = copperkey, use copperkey op slot op buik van beeldje en los de schuifpuzzel op. Maak hierbij gebruik van de gegevens van het culturebook en fotocode. De boekenkast gaat open, get Witt's puzzlebox en los deze puzzle op. Oplossing van links naar rechts: 8 september - 4 ahau, 20 mei - 10 chuen, 17 april - 3 muluc, 12 juli - 11 men. Bekijk de unlocked puzzle = Malloy's devicepiece3 + onyx peaces, combine piece 3 met piece 1, combine uncomplete Pandora device met piece 2. Naar de Gardenhouse en get package dat op bed ligt = untranslated letter + puzzlebox. Combine Yucatech made easy book met untranslated letter. Combine onyx peaces met Gardenhouse puzzlebox. Ga nu eerst naar de brievenbus bij het Golden Gate hotel en use orphanage letter on brievenbus. Examine Gardenhouse puzzlebox en los de vervelende 'tangram'puzzel op. Dit is me niet gelukt (zie voorafje).

TANGRAM: ENTERTAINMENT LEVEL

Combine Malloy's devicepiece4 met incomplete Pandoradevice, combined assembled Pandoradevice met powercell 186 = Pandoradevice. Reis naar office, nieuwe plannen worden gesmeed en je belandt uiteindelijk bij Regan (A).

Dag 9. A black sun ascending.
In het voorportaal van de tempel verzamel je eerst de 14 puzzlepieces, use puzzlepiece on altar en los de eenvoudige puzzel op. Ga door de blacksundoor en get charcoal. In het voorportaal get papyrus, combine papyrus met charcoal. het labyrinth dat nu volgt is makkelijker dan het eruit ziet. Ga door de stardoor, negeer alle deuren die je tegenkomt en werk alles hier af, t.w. get Mayan shield, get small stone cup, get prescription glasses = whole lens + broken lense, get gun = bullets, get lantarn = lantarnfuel, combine jackknife met bullets = gunpowder, combine gunpowder met small stone cup = primitive explosive, get handkerchief, combine handkerchief met lantarnfuel = oily handkerchief, combine oily handkerchief met matches = smoking handkerchief, get white dagger, broken lense on cord/spear of soldier, get hempcord, combine hempcord met lantarnfuel = primitive fuse, combine primitive fuse met primitive explosive, get Mayan spear, combine Mayan spear met smoking handkerchief = fiery spear, combine matchbox met primitive explosive/fuse = lit primitive explosive, ga terug naar voorportaal. De blacksundoor en stardoor lopen in elkaar over, ga dus nu door de sundoor en werk hier alles af, t.w. get blunt hatchet, get silver dagger. Zoek in dit deel van de doolhof naar de deur met de 2 birds, open deze, ga binnen en use blunt hatchet on altar. Los deze puzzel op. Nummer alle punten van boven naar beneden, van links naar rechts met 1 tot en met 13. Doe dan achter elkaar de volgende code: 10 bij 1, 7 bij 8, 4 bij 11, 5 bij 2, 6 bij 13, 12 bij 3 en tenslotte 9. Let ook hier op de symbolen boven de deuren en enter stardoor. Zoek tot je alles gehad hebt, t.w. get red dagger. Zoek nu naar de insectendeur, ga daar binnen, use fiery spear on hole met insects, get kingtiles, use kingtiles on altar en los puzzel op. Van links naar rechts, van boven naar beneden is de volgorde (volgens de tekeningen op de wand) haardos - krokodil - geit, speer - schild - dolk, halflange lendendoek - lange - korte. Ga door de sundoor en zoek weer verder: get golddagger. Ga nu door een willekeurige daggerdoor, klik dagger op altar en zie: de black dagger die om onverklaarbare redenen uit mijn menu was verdwenen ligt nu ineens hier (rara hoe kan dat... wederom een bug?). Oplossing daggerpuzzel volgens tekeningen op de muur: van links naar rechts: black - silver - white - gold - red. Ga door de blacksundoor en zoek de pentagondoor. Enter en na een lange val ontmoet je Regan. Ondergronds: get Regan's backpack = rope, use rope on zuil in het midden, move rope, m.b.v. Regan komt de zuil naar beneden, use lit primitive explosive on brokresten, get de 2 statuefragments, use statuefragment on pedestal, use statuefragment on other pedestal. Na van alles en nog wat kom je uiteindelijk terecht bij het controlepaneel van het ruimteschip. Handel snel: klik blacksunsymbol,

klik noord-cirkel-rood, klik oost-kruis-oranje, klik zuid-driehoek-geel, klik west-ruit-groen.

Dag 10. Just desserts.
Geluk in de liefde heeft Tex nog steeds niet.

Peter Postma.
Met speciale dank aan Ger van Raak en Harry van Meurs.

CODES LEMMINGS 3D

De codes voor de eerste 49 levels van Lemmings 3D zijn in Software Gids nr. 36 al verschenen.

Hier volgen de codes van de levels 50 t/m 81.

```
LEVEL 50: ZOMBORUK   LEVEL 51: SKILLING   LEVEL 52: WOBEGONE
LEVEL 53: BINDIEYE   LEVEL 54: FRAXINUS   LEVEL 55: LINDWORM
LEVEL 56: CURLICUE   LEVEL 57: HANEPOOR   LEVEL 58: IDEMQUOD
LEVEL 59: BLANDISH   LEVEL 60: MALAGASY   LEVEL 61: CHORIAMB
LEVEL 62: GARGANEY   LEVEL 63: KAOLIANG   LEVEL 64: MAROCAIN
LEVEL 65: OBTEMPER   LEVEL 66: TASTEVIN   LEVEL 67: VELLOZIA
LEVEL 68: BORACHIO   LEVEL 69: JACKAROO   LEVEL 70: COOLAMON
LEVEL 71: BANAUSIC   LEVEL 72: FABURDEN   LEVEL 73: RECKLING
LEVEL 74: MIRLITON   LEVEL 75: OPAPANAX   LEVEL 76: BIMBASHI
LEVEL 77: CAATINGA   LEVEL 78: PENSTOCK   LEVEL 79: SPRINGAL
LEVEL 80: BABIRUSA   LEVEL 81: --------
```

Helaas, einde van het spel!

CHEAT voor LEMMINGS 2

Wil je in Lemmings 2 de puzzels door elkaar spelen, dan moet je eerst alle puzzels oplossen en dat gaat niet zomaar, daar moet je wel iets voor doen. Met de volgende instructies hoeft dit niet:

Save een spel in de hoogste savegame plaats, laad dan een hex-editor zoals PC-TOOLS in en vraag de file SAVE.DAT op. Verander de code in datablok C8 in 3C 00 03 00 herhaal dit tot aan datablok 2A9. Save de veranderde file in SAVE.DAT.

Start het spel op en laad de hoogste savegame plaats in. Gebruik de map en klik op de ark in het midden van het scherm en kijk naar de eindtro.

Vanaf nu kun je de puzzels in een willekeurige volgorde spelen.

Peter (PeeWee) Geurts.

D+S Software   HET adres voor al Uw PC-software bijv.

OP=OP:	
Al Unsur J.R. CD	39
Dr. Drago's Madcap Chase	39
EarthSiege CD	29
Dungeon Master II CD	39
European Championship	39
Global Domination CD-oem	19
Goal	49
Gravis Analog joystick	49
Groliers SF encyclopedia CD	98
Interplay's 10 Year Anth. CD	59
Microcosm Limited Edition CD	89
Perfect General CD	39
Tornado+Desert Storm CD	98
Triple Action 1,2,3,4, CD	à 39
Ultima VIII Pagan CD	89
Who Killed Sam Ruppert CD-OEM	39
Thrustmaster XL + EF 2000	98
DIVERSEN:	
10 Great Titus Games CD	79
20 Wargame Classics CD	49
1830 Railroad & Robbers CD	98
AD&D Triple Pack 3½ of CD	69
AH-64D Longbow CD	98
ATF Gold CD	**???**
ATF Nato Fighters CD	**59**
Absolute Pinball CD	**98**
Acces Classic Collection	69
Aces Collection CD	79
Aces of the Pacific	108
Aces o/t Pacific + 1946 CD-oem	59
Actua Soccer CD	79
Advanced Civilization CD	98
Age of Rifles CD	108
Age of Sail CD	**???**
Air Combat Classics(LucasArts)	119
Albion CD	98
Alien Legacy	98
Alien Logic CD-oem	69
American Civil War CD	98
Apache Longbow CD	69
Archimedean Dynasty CD	**98**
Armored Fist 2 CD	**???**
Arctic Baron CD	89
Ashes of Empire	39
Awesome 4 Pack 4CD	89
Battle Bugs	89
Battle Isle II	69
Battle Isle III CD	98
Battleground: Ardennes CD	98
Battleground: Gettysburg CD	98
Battleground: Shiloh CD	98
Battleground: Waterloo CD	98
Battleground: Antietam CD	**108**
Battles of Alexander CD	**???**
Betrayal In Antara CD	**???**
Blood & Magic CD	**98**
Bloodnet CD	98

Bridge Champ. with O. Sharif CD	98
Broken Sword (=Circle of Blood)	**98**
Bullfrog Compilation CD	79
Buzz Aldrin's CD	39
CHAOS Continuum CD-oem	39
C.I.T.Y. 2000 CD	79
Commander Blood CD-oem	59
Caesar II CD-oem	49
Cannon Fodder I	29
Celtic Tales CD	98
Champ. Manager 2 + 96/97 Update	**79**
Champ. Manager 2 CD	39
Chessmaster 3000 CD OEM	49
Chessmaster 4000 Turbo CD-oem	59
Chessmaster 5000 CD	98
Civilization & Mantis CD-oem	69
Civilization II CD	98
Civilization II Datadsk cd	**59**
Close Combat CD USA	89
C&C Red Alert CD	**98**
Comanche 3 CD	**???**
Commander Blood CD-oem	59
Conquerer AD 1086 CD-oem	49
Creature Shock	98
Creatures CD	**98**
Critical Path CD-oem	49
Crusader: No Regret CD	89
Crystal Caliburn Pinball CD-oem	49
Cybermage CD	108
CyberRace 3½" of CD	79
D-Day America Invades CD	119
Daemonsgate CD	98
Daggerfall CD	**98**
Dark Earth CD	**???**
Dark Forces CD	79
Dark Legions CD	98
Dark Legions CD-oem	59
Dark Seed CD-oem	59
Dark Sun I CD-oem	59
Dark Sun II 3½" of CD	108
Dawn Patrol	98
Day Tentacle CD White Label	39
Deadly Games CD	98
Deadlock CD	**98**
Definitive Wargames II CD	**98**
Descent CD	39
Descent II	**79**
Desert & Jungle Strike CD	59
Diablo CD	**???**
The Dig CD	39
Discworld II CD	**???**
Dominion CD	**???**
Down i/t Dumps CD	**98**
Dracula Unleashed CD-OEM	69
Dragon Dice CD	**???**
Dragon Lore CD	39
Druid CD	39
Duke Nukem 3D Toolkit CD	**29**
Dungeon Keeper CD	**???**

Dungeon Master II CD	39
Dynamix Bundle	129
Empire II CD	98
Entertainment Volume 1 4CD's	79
Entomorph CD	119
Estatica II CD	**???**
F-14 Fleet Defender CD-oem	69
F-15 Strike Eagle II	59
F-19 Stealth Fighter	59
F-22 Lightning II CD	**98**
Fatal Racing CD	79
FIFA Soccer '97 CD	**98**
Final Doom CD	**79**
Flying Corps CD	**???**
Formula 1 Manager CD	98
FX Fighter CD	89
Gabriel Knight CD-oem	69
Gateway II CD	108
Gene Wars CD	**89**
Gods of Thunder CD	49
Gr. Naval Battles	39
Gr. Naval Battles I CD-oem	59
Gr. Naval Battles II CD	108
Gr. Naval Battles II CD-oem	59
Gr. Naval Battles III CD-oem	59
Gr. Naval Battles IV CD	89
Gr. Naval Treasures (=3+4) CD	49
Grand Prix Manager CD	98
Grand Prix II CD NL	79
Grand Prix II CD UK	98
Hammer o/t Gods CD	119
Harpoon II Admiral's Ed. CD	**98**
Harpoon II Battleset IV	69
Hearts of China	49
Heimdall I+II CD	69
Heirs to the Throne	98
Heroes of Might&Magic II CD	**???**
Heroes of Might&Magic I+II CD	**???**
Hexen: Beyond Heretic CD	89
Hi-Octane CD	39
Hind CD	**89**
The Horde CD	98
Hubble Space Telescope CD	79
iM1A2 Abrams CD	**???**
Indiana Jones IV CD	98
Indy Car Compilation CD	79
Inferno	39
Into the Shadows CD	**???**
Iron Helix CD	98
Ishar III CD	69
Jagged All. Deadly Games CD	98
Jetfighter 3 CD	**???**
Jutland CD-OEM	59
KA-50 Hokum	69
King's Quest VI CD-OEM	69
King's Quest VII CD	79
King's Quest Collection CD	59
Kingdom o/t Far Reaches CD	98
Knight's Chase = Time gate CD	98

Postbus 504 4200AM Gorinchem tel. 0183-648787 fax 0183-648055

Bestelformulier

Naam : ....

Adres : ....

Postcode en Plaats: ....

Telefoon: ....

Wenst te bestellen:

.... 3,5"/5,25"/CD

.... 3,5"/5,25"/CD

Mijn computer-configuratie is: 80 / MHz ......mb RAM Intern geheugen

HD:......Mb FDD: 3,5"/HD 5,25"/HD CD VGA/SVGA

Stuur deze bon op naar: **D+S Software, Antwoordnr. 250, 4200VB Gorinchem**, een postzegel is niet nodig. Of fax hem naar: D+S Software 0183 - 648055. Uw bestelling wordt bij binnenkomst verwerkt en via de PTT (**24-uurs verzending**) en goed verpakt, bij U thuis afgeleverd.

D+S Software HET adres voor al Uw PC-software bijv.

Kyrandia Triple CD	98
Lands of Lore CD White Label	29
Lands of Lore II CD	**???**
Larry I CD	39
Larry VI CD-oem	49
Larry Collection CD	59
Larry VII CD	**98**
The Last Blitzkrieg CD	**???**
Lawnmower Man CD-oem	59
Legend of Valour CD	39
All New World of Lemmings CD	108
Lighthouse CD	**98**
Links 386	39
Banff Course CD	69
BigHorn Championship	59
Castle Pines CD	69
Coghill CD	69
Devil's Iland Fantasy CD	59
Prairie Dunes Course	59
Riviera Country Club CD	69
Links LS + Arnold Palm CD	119
Litil Divil CD-oem	49
Loadstar CD	119
Lode Runner CD	98
Lode Runner CD-oem	49
Lord o/t Realms II CD	**???**
Lords of Midnight CD	79
Lost Admiral II CD	**???**
Lunar Command	69
M1A2 Abrams CD	**???**
MOO II: Battle at Antares CD	**???**
Mad Dog McCree II CD	69
Magic Carpet CD	39
Magic Carpet II CD	98
Magic of Xanth CD	**???**
Magic the Gathering CD	**???**
Megapack VI CD	**???**
Megatripak CD	29
MegaRace CD-oem	39
Megarace II CD	98
Mechwarrior II The Clans CD	98
Mechwarrior Multiplayer CD	19
Mechwarrior II Mercanaries CD	**89**
Microcosm CD-OEM	49
Microprose Triple CD-oem	59
Mig-29 Super Fulcrum	49
Muppets Treasure Island CD	**79**
NBA Live '96 CD	89
NHL Hockey '97 CD	**98**
Nascar Racing CD	79
Track Pack CD	69
Need for Speed Extra Tracks CD	**??**
Nemisis: A Wizardry Advent. CD	**119**
Novastorm CD	98
Operation Crusader 3½ of CD	108
The Orion Conspiracy CD	79
Outlaws CD	**???**
Pacific Strike	119
PS: Speech	49
Pandora Directive CD	98
Panzer General CD-oem	39
Patriot CD	49
Perfect General Cd	39
Perfect General II CD	89
Scenario Editor CD	59
Phantasmagoria CD	98
Phantasmagoria II CD	**???**
Pinball Construction Kit CD	**???**
Player Manager II Extra CD	39
Pools of Darkness	89
Populous II / Powermonger CD	49
Power Dolls CD + patch	89
Privateer 2: The Darkening CD	**???**
The Prophecy	89
Pure Wargame QQP CD	89
Quake CD	89
Aftershock for Quake CD	**59**

Quake Toolkit CD	**29**
Quest for Glory Collection CD	79
Rally Championship CD	**98**
Realms o/t Haunting CD	**???**
Rebel Assault II CD	79
Red Alert CD	**98**
Red Crystal	79
Renegade CD-oem	59
Return to Krondor CD	**???**
Return to Zork 3½" of CD	108
Return to Zork CD-oem	79
Rise o/t Robots CD	89
Rise o/t Triad 3½" of CD	79
Road Rash CD	**89**
Sam & Max 3,5 of CD	69
Sam & Max CD-oem	29
SF Enceclopedia (Groliers) CD	98
Sci-Fi Powerhits	89
ShadowCaster Classic CD	49
Shadow o/t Comet	98
Shadows over Riva CD	**???**
Silent Hunter CD	98
Silent Hunter Patrol 1 CD	59
Sim City 2000 Collection CD	79
Sim Classics II CD	79
Sim Copter CD	**???**
Sim Isle CD	98
Slipstream 5000 CD	79
Solar Crusade CD	**???**
Space Quest 1 CD	39
Space Quest IV	49
Space Quest VI CD	89
Spectre VR 3½" of CD	79
Star Control III CD	108
Star General CD	**???**
Star Trek: Borg CD	**98**
Star Trek: Emissary Gift CD	**98**
Star Trek: Judgement Rites Enh. Limited Edition CD	119
ST: Deep Space 9 Harbinger CD	89
ST: Generations CD	**???**
ST: Klingon CD	98
ST: Starfleet Acadamy CD	**???**
Steel Panthers datadisk CD	49
Steel Panthers II CD	**98**
Stonekeep CD	69
Strike Comm + Privateer CD	98
Striker '95 CD	89
SubWar 2050	98
SubWar Missions	59
Super EF 2000 CD	**???**
SuperHeroLegue of Hoboken	108
Superkarts CD	79
Syndicate Wars CD	**89**
System Shock	39
System Shock Classic CD	29
Tekwar CD	89
Terminal Velocity CD	79
Third Reich CD	**108**
Tie Fighter Coll. CD UK	79
Time Commando CD	**98**
Tomb Raider CD	**98**
Toonstuck CD	**???**
Top Gun CD	98
Top Ten Pack CD	108
UEFA Champions Legue 95/96 CD	69
U.F.O.	79
U.S. Navy Fighters Gold CD	98
U.S. Navy Fighters '97 CD	**98**
U.S.S. Ticonderoga CD-oem	49
Ultima VII dl. 2	69
Ultima VIII CD	89
Ultimate Domain CD-OEM	49
Ultimate Fantasy Bundle CD	69
Ultimate Game Collection CD	79
Under a KIlling Moon CD	39
Underworld 1+2 CD	98

Uncharted Waters	119
V for Victory Pack CD	89
Violence in 3-D CD	49
Virtual Karts CD	89
Virtual Pool	98
Wages of War CD	**???**
Warplanes CD	69
The War College (UMS3) CD	98
War in the Gulf	89
War Wind CD	**89**
Warcraft II deLuxe CD	**98**
Warcraft II Expansion Pack CD	39
Warcraft II & Comm&Conq. Bible	39
Warhammer-Dark Crusader CD	**???**
Warhammer 40.000 CD	**???**
Warriors of Legend	49
Wetlands CD	29
Wing Commander + Ultima 6 CD	98
WC II: Spec. Operation 1+2	79
Kilrathi Saga CD	**79**
Wing Commander III CD	39
Wing Commander IV CD	98
Wings of Glory CD	98
Witchhaven CD	29
Wizardry Gold CD	98
Wooden Ships & Iron Men CD	**108**
World of Trains CD	59
X-Com: Terror f/t Deep CD	98
X-Com: Apocalypse CD	**???**
X-Wing vs Tie Fighter CD	**???**
Z CD	108
Zeddas: Servant of Sheol CD	98
Zork Nemesis CD	98

FLIGHTSIMULATOR 5:

MS Flightsim for Win95	**98**
FSFX CD	**89**
Apollo Collection 1,2,3,4 CDà	79
Flightshop CD	119
Real Weater Pilot	79
Scenery & Object Designer CD	119
Scenery Pack CD	79
Scenery Las Vegas 3½ of CD	98
Scenery Washington	119
Tower CD	129

DIVERSE HARDWARE:

Cyberman	219
GameMaster deLuxe	239
Gravis Analog	49
Gravis Analog Pro	89
Gravis Max	399
16-Bit Record. Option for GUS	239
MS-muis 2.0A zonder software	69
MS Sidewinder Gamepad	**89**
MS Sidewinder 3D Pro	125
Thrustmaster ACM Game-Card	98
Thrustmaster F-16 FCLS	299
Thrustmaster F-16 TQS	299
Thrustmaster F-22 Pro	**369**
Thrustmaster Formula T-2	299
Thrustmaster Grand Prix I	189
Thrustmaster Phazer Pad	**???**
Thrustmaster Rudder Control Pro	**??**
Thrustmaster X-Fighter	**149**
Thrustm. Wizard Pinball Contr.	98

DIVERSE BOEKEN:

Civilization II Guide	39
Close Combat Strategies	39
Daggerfall Chronicles	**??**
Outpost Strategy Guide	19
Populous 1&2 Guide	39
Sim City 2000 Guide	19
Star Control III Guide	**39**
Under a Killing Moon Strategies	19
WC 4 Strategy Guide	39

LET OP !!! De verzendkosten bedragen Fl 10,- per verzending. Verzending via PTT (24-uurs service) en levering geschied uit voorraad. Prijzen zijn incl. BTW en onder voorbehoud. Een acceptgiro wordt met Uw bestelling meegestuurd.

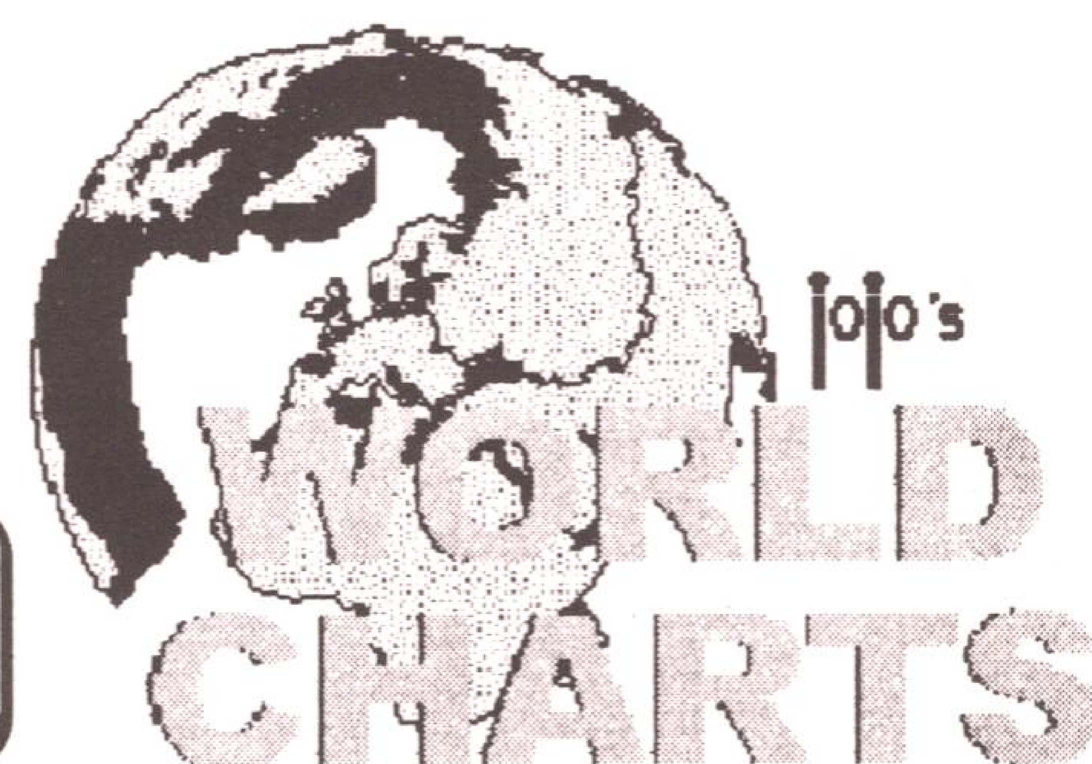
Bezoek ook onze web-site www.dpluss.nl

Edition 204 - Week 48 - November 25, 1996

INTERNET PC GAMES CHARTS

TW	this week	{W}	windows only
LW	last week	{O}	os/2 only
NW	number of weeks	{R}	registered
CAT	category	•	climbing
HI	highest position	●	bullet
ID	id code		

pcgames@worldcharts.nl
http://www.xs4all.nl/~jojo
+31 10 4668252



Published every Monday in the comp.sys.ibm.pc.games.announce newsgroup.

TW	LW		NW	TITLE	DEVELOPER/PUBLISHER	CAT	HI	ID
1	1		38	Civilization 2 {W}	MicroProse	ST	1	1879
2	3	•	61	Command and Conquer/Covert Operations	Westwood/Virgin	WG	1	1729
3	2		17	Quake {R}	Id/GT	SH	1	1999
4	4		51	Warcraft 2/add-on: Tides of Darkness	Blizzard	WG	2	1817
5	5		29	Duke Nukem 3D {R}	3D Realms/FormGen	SH	2	1923
6	7	•	9	The Elder Scrolls: Daggerfall	Bethesda/Virgin	RP	6	2032
7	9	•	60	Heroes of Might and Magic	New World	ST	6	1737
8	6		48	Galactic Civilizations 2 {O}	Stardock	ST	3	1828
9	8		18	World Circuit Racing/Formula One: Grand Prix	MicroProse	RA	6	1857
10	11	•	37	Descent 2	Parallax/Interplay	SH	5	1891
11	10		13	Z	Bitmap Brothers/Renegade/Virgin	AC	10	2017
12	13	•	111	Master of Magic	SimTex/MicroProse	ST	3	1501
13	12		40	Wing Commander 4: The Price of Freedom	Origin/Electronic Arts	AC/SI	4	1867
14	19	•	4	Shattered Steel	Bioware/Interplay	ST	14	2047
15	16	•	6	Avarice: The Final Saga {O}	CSS/Stardock	AD	15	2061
16	22	•	8	Star Control 3	Time Warner	AD/S	16	2046
17	14		69	MechWarrior 2/NetMech/add-ons: The Clans	Activision	AC	6	1697
18	17		111	Doom 2: Hell on Earth	Id/GT/Virgin	SH	1	1502
19	15		52	Stars! 2 {WR}	Star Crossed	ST	11	1786
20	18		60	Need for Speed	Distinctive/Electronic Arts	RA	12	1738
21	21		23	The Settlers 2/Die Siedler 2: Veni, Vidi, Vici	Blue Byte	ST	15	1953
22	20		10	Jagged Alliance: Deadly Games	Sir-Tech	ST	20	2031
23	24	•	47	Gabriel Knight 2: The Beast Within	Sierra	AD	12	1832
24	30	•	5	MechWarriors 2: Mercenaries	Activision	AC	24	2065
25	23		51	Fifa Soccer 96	EA Sports/Electronic Arts	SP	13	1787
26	27	•	35	Fantasy General	SSI/Mindscape	WG	26	1900
27	25		58	Steel Panthers	SSI/Mindscape	WG	15	1757
28	26		10	Crusader: No Regret	Origin/Electronic Arts	AC	26	2030
29	28		100	Descent {R}	Parallax/Interplay	SH	1	1565
30	29		164	Master of Orion	SimTex/MicroProse	ST	2	1344
31	32	•	58	Championship Manager 2	Domark	SP	27	1746
32	33	•	10	CFS Poker {O}	CFS Nevada	ST	32	2022
33	31		17	Links LS	Access	SP	30	1997
34	34		86	X-COM 2: Terror from the Deep	Mythos/MicroProse	ST	8	1600
35	38	•	52	Worms/Reinforcements	Team 17/Ocean	AC/P	17	1784
36	37	•	105	Warcraft: Orcs and Humans	Blizzard/Interplay	WG	4	1528
37	39	•	104	Panzer General	SSI/Mindscape	WG	11	1522
38	44	•	7	NHL Hockey '97	EA Sports/Electronic Arts	SP	38	2055
39	45	•	33	Zork Nemesis: The Forbidden Lands	Infocom/Activision	AD	29	1906
40	40		51	11th Hour: Be Afraid of the Dark	Trilobyte/Virgin	AD	15	1809
41	49	•	3	Syndicate Wars	Bullfrog/Electronic Arts	AC/S	41	2069
42	46	•	51	The Dig	LucasArts	AD	21	1798
43	36		11	Deadlock {W}	Accolade	ST	28	2023
44	41		136	U.F.O./X-Com: Enemy Unknown	Mythos/MicroProse	ST	1	1437
45	50	•	112	Colonization	MicroProse	ST	5	1496
46	43		92	Dark Forces	LucasArts/Virgin	SH	2	1585
47	51	•	51	Capitalism	Enlight/Interactive Magic	ST	25	1806
48	47		150	SimCity 2000	Maxis/Mindscape	ST	2	1399
49	42		15	The Pandora Directive	Access	AD	36	2003
50	54	•	19	Close Combat {W}	Atomic/Microsoft	WG	28	1990
51	48		63	Star Emperor {O}	Stardock	ST	4	1716
52	35		47	Avarice: Preview {O}	CSS/Stardock	AD	14	1837
53	59	•	123	Tie Fighter/add-on	LucasArts/Virgin	AC/SI	3	1473
54	56	•	50	EF2000/TFX 2	DID/Ocean	SI	36	1797
55	55		106	Transport Tycoon/deluxe	MicroProse	ST	14	1521
56	83	●	6	Gene Wars	Bullfrog/Electronic Arts	WG	56	2057
57	61	•	46	Monopoly	Westwood/Virgin	ST	29	1841
58	57		23	AH-64D Longbow	Origin/Electronic Arts	SI	41	1965
59	53		110	Galactic Civilizations/Shipyards {O}	Stardock	ST	1	1508
60	58		204	Civilization/CivNet	MicroProse	ST	1	1002
61	64	•	57	Ascendancy	Logic Factory/Virgin	ST	22	1753
62	68	•	5	F22 Lightning 2	Novalogic	SI	62	2053
63	72	•	21	You Don't Know Jack {W}	Berkeley	PU	56	1790
64	52		22	Marathon 2: Durandal {W}	Bungie	SH	39	1960
65	63		84	Jagged Alliance	Sir-Tech/Mindscape	ST	9	1605
66	60		54	Stonekeep	Interplay	RP	21	1779
67	73	•	82	Full Throttle	LucasArts	AD	10	1612
68	67		8	Monster Truck Madness	Microsoft	RA	63	2028
69	70	•	102	Wing Commander 3: Heart o.t. Tiger	Origin/Electronic Arts	AC/SI	6	1562
70	85	•	140	Myst {W}	Cyan/Broderbund/Electronic Arts	AD	11	1426
71	78	•	3	Bubble Bobble	Sega	PU	71	2068
72	-	●	1	Tomb Raider	Core/Eidos	AC/A	72	2088
73	74	•	113	System Shock	LookingGlass/Origin/Electronic Arts	AC	11	1438
74	65		36	Screamer	Graffiti/Virgin	AC	44	1801
75	62		59	Crusader: No Remorse	Origin/Electronic Arts	AC	14	1741
76	95	•	131	Ultima Underworld: The Stygian Abyss	Blue Sky/Origin/Mindscape	RP	55	1009
77	75		154	Doom/Ultimate Doom {R}	Id	SH	1	1386
78	66		58	NHL Hockey '96	Electronic Arts	SP	23	1748
79	82	•	20	Mission Force: Cyber Storm	Sierra	ST	33	1986
80	87	•	54	Hexen/add-on: Beyond Heretic	Raven/Id/GT	SH	8	1775
81	77		29	Conquest of the New World	Quicksilver/Interplay	ST	39	1853
82	69		4	Harvester	Future Vision/Merit	AD	59	1618
83	-	•	1	Heroes of Might & Magic 2	New World	ST	83	2091
84	79		56	Caesar 2	Impressions/Sierra	ST	34	1742
85	88	•	8	Albion	Blue Byte	RP	85	2024
86	80		38	NBA Live 96	EA Sports/Electronic Arts	SP	34	1871
87	89	•	16	Masterpieces of Infocom	Infocom/Activision	IF	24	2002
88	-	•	1	Roadrash {W}	Electronic Arts	RA	88	2056
89	76		27	Chaos Overlords {W}	New World	ST	16	1937
90	71		65	Phantasmagoria	Sierra	AD	19	1712
91	84		12	Bad Mojo {W}	Pulse/Acclaim	AD	62	1860
92	91		177	Betrayal at Krondor	Dynamix/Sierra	RP	6	1275
93	93		201	VGA Planets {R}	Tim Wisseman	ST	3	1131
94	99	•	203	Dune 2: The Building of a Dynasty	Westwood/Virgin	ST	4	1110
95	94		161	Day of the Tentacle	LucasArts/US Gold	AD	6	1268
96	-	•	1	Spaceward Ho! 4	New World	ST	96	2067
97	86		50	Advanced Civilization	Avalon Hill	ST	65	1803
98	97		27	Big Red Racing	Big Red/Domark	RA	72	1917
99	-	•	1	Screamer 2	Milestone/Virgin	RA	99	2083
100	92		3	Broken Sword: The Shadow of the Templars	Revolution/Virgin	AD	92	2066

Tip 1	9	Bug! {W}	Sega	PL	2050
Tip 2	9	Sonic PC	Sega	PL	2051
Tip 3	1	Archimedean Dynasty	Blue Byte		2092
Tip 4	1	SWIV 3D	Sales Curve	SH	2093
Tip 5	4	Toonstruck	Burst/Virgin	AD	2072
Tip 6	7	Battlecruiser 3000 AD	Take 2/Gametek	ST	1858
Tip 7	6	TimeLapse	GTE	AD	2064
Tip 8	9	NCAA Basketball	GTE	SP	2052
Tip 9	4	Absolute Pinball	21st Century	AR	2071
Tip 10	2	Bundesliga Manager 97	Software 2000	ST	2089
Tip 11	1	Rocket Jockey			2094
Tip 12	1	Master of Orion 2: Battle at Antares	MicroProse	ST	2095
Tip 13	3	Destiny	Dagger/Interactive Magic	ST	2078
Tip 14	3	Rama	Sierra	AD	2082
Tip 15	3	Flight Simulator 6 {W}	Microsoft	SI	2081
Tip 16	3	US Navy Fighters '97	Electronic Arts	SI	2079
Tip 17	4	War Wind	SSI/Mindscape	WG	2070
Tip 18	3	Microsoft Golf 3.0	Microsoft	SP	2080
Tip 19	2	Leisure Suit Larry 7	Sierra	AD	2090
Tip 20	1	Cybergladiator {W}	Sierra	FI	2096

GAMETOWN

GAMETOWN

DEN HAAG

WWW.XS4ALL.NL/~GAMETOWN

TEL/FAX : 070-3080751

UIT DEZE SOFTWARE GIDS

ABSOLUTE PINBALL	89,-
AGE OF RIFLES	89,-
ARCHIMEDEAN DYNASTY	89,-
ARE YOU AFRAID...(ORPHEO'S CURSE)	69,-
BETAALD VOETBAL SIMULATOR	BEL
BIBBER IS NIET BANG	69,-
BROKEN SWORD (CIRCLE OF BLOOD)	89,-
COMPETITIE MANAGER	49,-
CREATURES	79,-
CRUSADER NO REGRET	89,-
CYBER STORM, MISSION FORCE	89,-
DAGGERFALL: THE ELDER SCROLLS 2	109,-
DEADLY TIDE	99,-
DEFINITIVE WARGAME COLLECTION 2	89,-
DISCWORLD 2	BEL
F22 LIGHTNING 2	129,-
FABLE	89,-
FINAL DOOM	69,-
FLIGHT SIM 2000	19,95
FORT BOYARD: DE LEGENDE	89,-
GENE WARS	89,-
HARDLINE	89,-
HELLBENDER	79,-
HIND	79,-
KRAZY IVAN	BEL
LIGHTHOUSE	99,-
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES	79,-
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 6.0	99,-
MONSTER TRUCK MADNESS	79,-
MUPPETS TREASURE ISLAND	69,-
NECROMANTICS	BEL
NEMESIS	119,-
PINBALL CONSTRUCTION KIT	79,-
ROAD RASH	109,-
STAR CONTROL 3	89,-
STAR TREK EMISSARY GIFT SET	89,-
SYNNERGIST	BEL
TAM TAM ROND DE TWEELING	69,-
TOM EN DE TOVERAARDBEI	69,-
TOOLKIT FOR QUAKE	29,95
WOODEN SHIPS & IRON MEN	109,-

GAMETOWN WENST U EEN VOORSPOEDIG 1997

PC CD-ROM GAMES

AD&D BLOOD & MAGIC	109,-
AFTERLIFE	79,-
ALIEN INCIDENT	69,-
AMERICAN CIVIL WAR	89,-
AZRAEL'S TEAR	79,-
BACK TO BAGHDAD	109,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN	69,-
BROKEN SWORD	89,-
BUBBLE BOBBLE	89,-
CHAOS OVERLORDS	69,-
CIVILIZATION 2	109,-
COMMAND & CONQUER: RED ALERT	89,-
DAVIS CUP TENNIS	89,-
DEADLOCK	89,-
DEATH KEEP	99,-
DECATHLON	89,-
DIABLO	89,-
DOWN IN THE DUMPS	89,-
DUCK CITY	39,95
F1 MANAGER	79,-
GENE MACHINE	79,-
GRAND PRIX 2 (OP=OP)	49,-
HEART OF DARKNESS	89,-
HIND	79,-
IRON MAN X/O	89,-
JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES	119,-
GOLF 3.0	59,-
HYPERBLADE	69,-
LEISURE SUIT LARRY 7	99,-
MAGIC: THE GATHERING	89,-
NECRODOME	89,-
PANDORA DIRECTIVE	89,-
PENFONT	19,95
PINBALL CLASSICS	79,-
REALMS OF THE HAUNTING	69,-
SCREAMER 2	79,-
SWIV 3D	69,-
TATJANA - UNCOVER	39,95
TFX EF2000 SUPER	109,-
TIME COMMANDO	99,-
TOMB RAIDER	89,-
WARHAMMER: DARK CRUSADES	79,-
WARWIND	89,-
Z	89,-

MAC CD-ROM GAMES

COLONIZATION	119,-
FULL THROTTLE	79,-
WARCRAFT 2	119,-
PHANTASMAGORIA	99,-
POLICE QUEST: SWAT	99,-
WING COMMANDER IV (Power Mac)	129,-

HARDWARE PC

SIMM 4MB NORMAAL/EDO	49,-
SIMM 8MB NORMAAL OF EDO	99,-
SIMM 16MB NORMAAL OF EDO	239,-
S3 VIRGE PCI VIDEOKAART 2MB EDO	189,-
8 SPEED CD-ROM SPELER	199,-
2.5GB E-IDE BIGFOOT HARDDISK	639,-
FLATBED SCANNER 24bit 4800p	549,-

CD-i SOFTWARE

ARCADE CLASSICS	49,95
DRUG WARS	89,95
MYST	24,95

HINT BOEKEN

COMMAND & CONQUER STRATEGY GUIDE	34,95
STAR CONTROL 3 STRATEGY GUIDE	39,95
WING COMMANDER 3 GUIDE	49,95
WING COMMANDER 4 GIDS (NL)	29,95

VAN DEZE PRIJZEN ZAKT ECHT JE BROEK AF

OP=OP

GRAND PRIX 2 (NL), SETTLERS 2 PER STUK FL. 49,-

RED ALERT FL.89,-

PANIC IN THE PARK, COMIX ZONE PER STUK FL. 39,-

SAM & MAX HIT THE ROAD, DESERT STRKE, MYST, DOOM, DOOM2, ECSTATICA PER STUK FL. 25,-

DOOM 2 T-SHIRT FL. 29,95

TIPS VAN HET GAMETOWN TEAM

Voor info of catalogus, bel of schrijf naar:
Game Town, Postbus 66239, 2506 GE Den Haag.

Telefoon/Fax: 070-3080751 of BBS: 070-3080961
E-mail: gametown@xs4all.nl

BETALING NA ONTVANGST GOEDEREN D.M.V. ACCEPTGIRO!
Verzendkosten Fl. 7,50

BIJ ELKE BESTELLING (CD-ROM'S) GRATIS SPAARZEGELS

DE COMPUTERBON, BIJ ONS VERKRIJGBAAR EN INWISSELBAAR

OFFICEEL LEGATO EN INFORMER DEALER

TITEL NOG NIET LEVERBAAR? RESERVEER BIJ ONS!!!!!!!

BINNENKORT: MAGIC THE GATHERING CARDGAMES

ALLE PRIJZEN INCL. BTW EN ONDER VOORBEHOUD

"Wish je het al?!"

WORLD OF WONDERS

CURLY'S

Conquest of the New World

LEGION FIRE FIGHT

alle nieuwe games vind je op internet

www.wish.net

of bel 0413-330000

DIMENSION plus

Winkel & Postorder

NINTENDO64

bel voor informatie

PC CD ROM

SEGA SATURN

PlayStation

Dimension Plus geeft u reserveringskortingen voor de grootste releases op PC, Playstation en Saturn. Voor meer informatie en een uitgebreid overzicht van ons aanbod kunt u onze catalogus aanvragen. Stuur hiervoor een briefkaart met u naam en adresgegevens naar ons adres als vermeld in deze advertentie.

STEENTILSTRAAT 12-14,
9711 GM GRONINGEN
tel. 050-3129818
fax.050-3139146

BRIGHTLIGHT software

TEL: 0113-548411

11th Hour	29,-	Lighthouse	99,-
Absolute Pinball	89,-	Links LS	119,-
Age of Rifles	89,-	Megarace 2	99,-
Albion	89,-	Megapack 6	BEL
American Civil War	89,-	Mechwarrior 2 - Merc.	79,-
Apache Longbow	65,-	Monster Truck Madness	89,-
Azraels Tear	69,-	NHL 97	89,-
Back to Bagdad	119,-	Pandora Directive	99,-
Broken Sword	89,-	Quake	79,-
Caesar 2	59,-	Quake toolkit	39,-
Chessmaster 5000	99,-	Quest for Glory collection	69,-
Close Combat	89,-	Rally Championship	89,-
Complete Onside Soccer	79,-	Riddle of Master LU	39,-
Crusader: No Regret	79,-	Roadrash	79,-
Cyberstorm	89,-	Screamer 2	89,-
C & C - Red Alert	89,-	Sim Collection	99,-
Daggerfall	99,-	Starfighter 3000	89,-
Deadly Tide	89,-	Syndicate Wars	89,-
Diablo	BEL	Tie Fighter	49,-
final DOOM	69,-	Time Commando	89,-
F22 Lightning 2	99,-	Toonstruck	99,-
FIFA 97	89,-	UFO 1&2	89,-
Formula 1 GP 2	69,-	Wingcommander saga	69,-
Flightsimulator 6	99,-	XS	79,-
Gene Mashine	89,-	Z	89,-
Gene Wars	99,-	---------	
Hellbender	79,-	MS Sidewinder gamepad	89.-
Hind	79,-	Thrustmaster F16 FLCS	299,-

Prijzen incl. BTW en onder voorbehoud . Bel voor info of prijslijsten.
Verzendkosten f 8,- , Rembours f 16,-.

BRIGHTLIGHT software — Postbus 8086 — 4330 EB Middelburg
TEL: 0113-548411 — FAX: 0113-548854 — Postgiro: 3954487

DE MINI GIDS

In deze rubriek kunnen onze lezers advertenties plaatsen, mits NIET VAN COMMERCIELE AARD! Handelaren kunnen onze advertentietarieven aanvragen. De redactie behoudt zich het recht voor advertenties te weigeren. Inzendingen kunnen gestuurd worden naar Postbus 516, 8200 AM Lelystad en dienen voorzien te zijn van naam, adres en evt. telefoonnummer. Advertenties met alleen postbusnummer of antwoordnummer worden niet opgenomen.

Plaatsing is GRATIS voor onze abonnees. Voor niet abonnees zijn de kosten FL. 2.50 per advertentie. Dit bedrag moet worden voldaan door het BIJSLUITEN van postzegels bij de advertentieopdracht.

Advertenties voor software worden alleen geplaatst als het gaat om *ORIGINELE SOFTWARE met ORIGINELE HANDLEIDING!* Indien soft- of hardware verder is voorzien van verpakking, garantie, toebehoren e.d. is dit in de advertentie vermeld.

PC AANGEBODEN

CD-ROM: Druid (Engelse versie) FL. 20,=.
The Last Dynasty (Engelse versie) FL. 20,=.
Caesar 1 (Sierra Originals, Engelse versie) FL. 10,=. Pinball Construction Kit (Engels) FL. 20,=.
Heroes of Might & Magic 1 (Engelse DOS versie), incl. 2 diskettes met ruim 60 scenario's, waaronder "Civil War" van New World Computing, de winnaars van de scenario-ontwerp wedstrijd, een scenario van de Software Gids en een scenario van de Power Play) FL. 50,=.
Necrodome (Engels) FL. 20,=. Prijzen excl. verzendkosten.
Tel. 0320-247218 (tussen 10.00 en 17.00 uur, redactie Software Gids).

Te koop: The Settlers 2, Z en Terra Nova. Per stuk FL. 40,= of in één koop FL. 100,=. Tel. 020-6340365

Te koop: Software Gids nr. 7, 8, 9 en 11.
CD-ROM: Woodruff FL. 35,=, Discworld FL. 35,=, Drugwars FL. 35,=.
Moederbord 386SX 33Mhz. Tel. 0118-641027

CD-ROM: Broken Sword FL. 65,=, Orion Burger FL. 65,=, Hardline FL. 55,=, Fable FL. 60,=, Timelaps FL. 65,=, Amber FL. 65,=, Pandora Directive FL. 60,=, Albion FL. 50,=. Red Alert FL. 65,=, Toonstruck FL. 65,=. Ruilen tegen recente spellen mogelijk. Indien gewenst oplossing bijgeleverd. Tel. 0161-496030 (Ger).

CD-ROM: The Settlers 2 FL. 45,=, Spycraft FL. 45,=, Grand Prix Manager FL. 50,=, Crusader No Remorse (OEM) FL. 40,=, Armored Fist FL. 30,=, Outpost FL. 30,=, Central Intelligence FL. 25,=. Ruilen mogelijk tegen Syndicate Wars of Command & Conquer Red Alert. Prijzen excl. verzendkosten. Tel. 06-52677781 Na 20.00 uur.

CD-ROM: Orion Burger, Toonstruck, Timelaps, Rama FL. 60,= p.st. Evt. ruilen tegen zeer recente spellen mogelijk.
Software Gidsen 21 t/m 30 FL. 40,=.
Gravis Ultrasound ACE (wavetablekaart I.C. met SB16) FL. 75,=.
Alles inclusief verzendkosten. Ik heb meestal de nieuwste spellen, dus bel me. Harrie van Meurs, 073-6422986 (door de week na 17.15 uur!)

CD-ROM: Betrayal at Krondor, Rise of the Triad, Frontier First Encounter, Frontier Elite 2, Outpost, Terra Nova FL. 50,= p.st.
Mordor (Depth of Dejonol) FL. 40,=. Prijzen excl. verzendkosten. Tel. 0182-526149 (na 18.00 uur, vragen naar Michel).

Broken Sword FL. 65,=, Muppet Treasure Island FL. 50,=, Torin's Passage FL. 50,=. Bellen na 18.30 uur, vragen naar Henk. Tel. 033-4805185.

CD-ROM: Star Control 3, Spycraft, Wing Commander 4, Conqueror AD 1086. Alle software compleet. Prijs n.o.t.k. Tel. 071-5764057.

Intel PA-2000 moederbord + P75 processor en een S3 1Mb. SVGA kaart. Doe maar een bod. Tel. 0493-315538 of 315042 (Bas).

4Mb. RAM 30-pins FL. 59,= (4x). 486DX33 mainboard incl. Intel Processor FL. 59,=. Tevens op CD-ROM Megarace, Cyberrace en verkeerstheorie FL. 17,50. Op CD-ROM, incl. spraak, Kings Quest 5 en 6 FL. 25,=. Alles origineel met handleidingen. Tel. 040-2430577 of 046-471025 na 19.00 uur, vragen naar Patrick.

CD-I AANGEBODEN

Philips Interactive Encyclopedia, ongebruikt, nog in plastic FL. 150,= (excl. verzendkosten). Tel. 06-52677781 Na 20.00 uur.

PC GEVRAAGD

Ik zoek spellen als Ultima en Wizardry. Origineel en het liefst de oudere versies vanaf nummer 1. Mark Bolman, tel. 0546-671200.

PC RUILEN

Ik wil ruilen. 2 titels van mij tegen 1 van jou. Alles op CD-ROM en OEM:
Rise of the Robots, Doom Developers Kit vol. 1, Space Quest 4, Reunion, PC Karaoke Classic Oldies en Family Fun, Megarace, Dragon's Lair, The Journeyman Turbo, The Best of Mediaclips 2.0, Microsoft Multimedia Jumpstart 1.1a, TFX, Home Medical Advisor, The Lemmings Cronicles, Vortex, Time Man of the Year, World Viste Atlas, Movie Select, Jammit, Novastorm, Cyclones, Battle Chess, Power Unlimited Power CD-ROM, Arts & Letters Warbirds, Animation Festival, Wayzata World Factbook CD-ROM of CD-ROM's, King's Quest 5, Doom 1 shareware, Stellar 7, The Ultimate Games CD (shareware), Rock Rap 'n Roll, Sherlock Holmes Consulting Detective vol. 1, Basic Spelling Tricks, Lenny's Music Toons, Our House, Putt Putt's Fun Pack, Cinderella, Darkseed, Eye of the Beholder Trilogy (Duits), Lawnmowerman, 7th Guest.
Op disk: Larry 2 en 3.

Ik zoek o.a.: Command & Conquer, Duke Nukem 3D, Bad Mojo, Ripper, Normality, Unreal, Larry 7, Red Alert, Phantasmagoria 1 en 2, Down in the Dumps, Demon Driver, Z, Civilization 2, Full Throttle of andere toffe spellen. Tel. 0495-492585, vragen naar Niels.

Ik heb op CD-ROM: Lands of Lore, Woodruff, Cannon Fodder 2, Lost Eden, Bloodnet, Beneath a Steel Sky, Rebel Assault, Syndicate Plus, Dark Legions en Complete Ultima 7. Evt. ook te koop voor FL. 20,= p.st.
Ik zoek Orion Burger, Simon the Sorcerer 2, Ishar 1/3, Eye of the Beholder 1 en 3, Amberstar en andere RPG's en adventures.
Tel. 0595-441844 (Thomas).

Te ruil, evt. te koop:
3.5": Freddy Pharkas, Larry 6, Rex Nebular, SimCity (ook op 5.25").
CD-ROM: USS Ticonderoga (OEM), SimTower, Theme Park, Transport Tycoon, Simon the Sorcerer (OEM), Fifa '96, Detroit, e.a. Voor meer recente spellen zul je moeten bellen.
Evt. postzegelcatalogus op CD of op diskette (FL. 10,=).
Ik zoek de volgende spellen: Urban Runner, Gabriel Knight 2, Sherlock Holmes Consulting Detective, Ripper, Psychic Detective, Formula One GP 2, Olympic Games. Ik wil er ook wel voor betalen en/of één van deze ruilen tegen meerdere van mij. Ik heb altijd interesse in andere recente spellen. Bellen van ma-vr na 16.00 uur: 0571-271238 en in het weekend 0594-518919. Vragen naar Jaco.

Ik ben bereid om meerdere spellen uit lijst 2 tegen 1 spel van jou te ruilen.
LIJST 1: Spud!, Ripper, Formula 1 GP 2, Need for Speed Special Edition, Megarace 2.
LIJST 2: Road Warrior, Toy Story, Voyeur, Shock Wave Assault, Microcosm, The Ultimate Haunted House (Kids Game), Gabriel Knight 1, Megarace, Novastorm, Dragon's Lore.
Ik zoek: Time Commando, Tilt!, Silent Thunder A10 2, Cyberia 2, Discworld 2, C&C Red Alert, Phantasmagoria 2, 3 Skulls of Toltecs, Down in the Dumps, Diablo, Game Break Timon & Pumba's Jungle Games, Little Big Adventure 2, Larry 7, Monkey Island 3, Death Rally, Screamer 2, Destruction Derby 2.
Ruilen uit lijst 1 tegen recente titels. Wil je een ander tof spel ruilen, laat het me dan even weten. Tel. 0115-619098 (Kevin).

HELP!

Hulp gevraagd van Eye of the Beholder fans! EOB 1: ik mis nog de "special quests" op de laatste twee levels! Help! Aargh! Ik heb zelf veel oplossingen van andere spellen.
Bel na 18.00 uur op 023- 5583060 en vraag naar Arjen.

Wie weet wat van het spel The Dig? Hoe kom ik verder in het veld met de draaiende planeten? Tel. 0118-641027

Wie kan mij helpen aan een oplossing voor Alone in the Dark 2 ? Portokosten worden vergoed.
A. van Woerden, Het Gangwerk 55, 1622 HC Hoorn.

ADVERTEERDERSINDEX

LORDS OF THE REALM II



Lords of the Realm II plaatst je midden in het harde leven van het middeleeuwse Engeland. Als één van vijf edellieden zorg je voor een goede oogst, fabriceer je wapens, bouw je een kasteel en vorm je een leger. Versla de naburige heerser voordat hij jou onderuit haalt.

Strijd om de troon in het gevecht van je leven. Wordt het de troon - of de doodskist?

"Het beste uit twee wereldspelen gecombineerd: real time combat als in Warcraft II en de strategische basiselementen van Civilization"
(PC Gamer)

- Historisch verantwoord
- Katapulten, kokende olie, belegeringstorens, hand- & kruisbogen en nog veel meer



- 16 Graafschappen
- Real-time veldslagen
- Windows 95/DOS CD-ROM ƒ 99,95



HomeSoft
A FUNSOFT. COMPANY
http://www.homesoft.nl



SIERRA®

NECRODOME™



WINDOWS 2054©
DOS© SHELL

PRICE OF NECRODOME
C:\PC CD ROM.HFL 99,95 Bytes

1 File(s)
640,000,00 Bytes
C:_





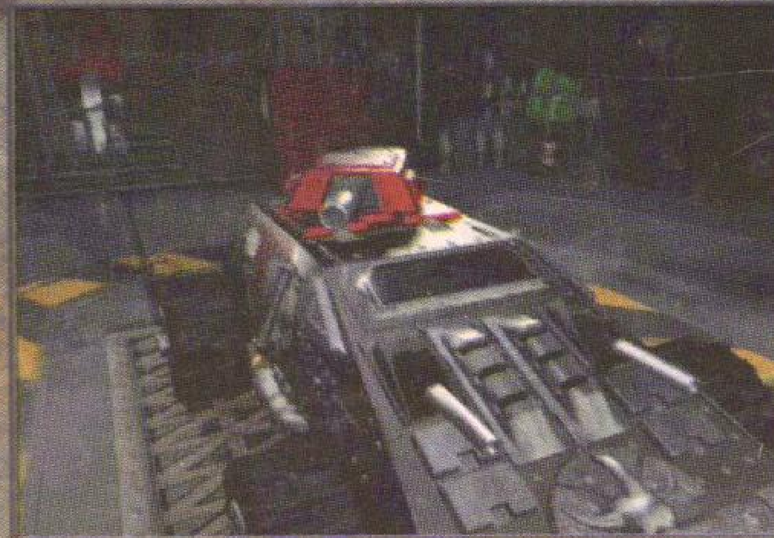
CONTACT
Exclusieve Distributie
077-4773701

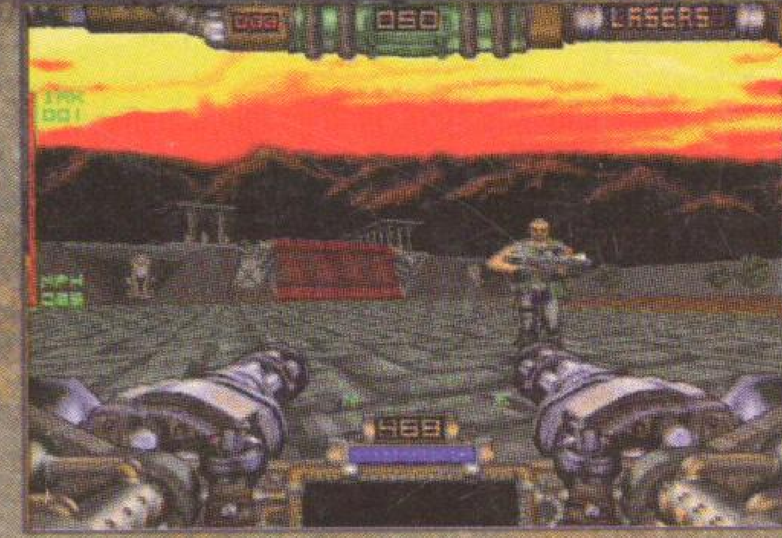
DIRECTORY C: NECRODOME

C:\3D RACE ACTIE.EXE
C:\VERLAAT JE AUTO OM TE VOET VERDER TE GAAN.TXT
C:\LAAT EEN MEDESPELER HET GESCHUT BEMANNEN.NET
C:\SPEEL TEGEN DE COMPUTER OF TEGEN ELKAAR.NET
C:\VERSCHILLENDE WAPENS EN TRANSPORTMIDDELEN.INI
C:\SVGA BEELDEN.DRV
C:\UITGEBREIDE EN GEVARIEERDE PARCOURSEN.VAR
C:\DOOR SSI ONTWIKKELDE AI ZORGT VOOR „SLIMME" TEGEN-STANDERS.COM
C:\CINEMATISCHE TUSSENSTUK-KEN VERTELLEN HET VERLOOP.AVI

9 File(s)
640,000,00 Bytes
C:_







www.via.nl/contact